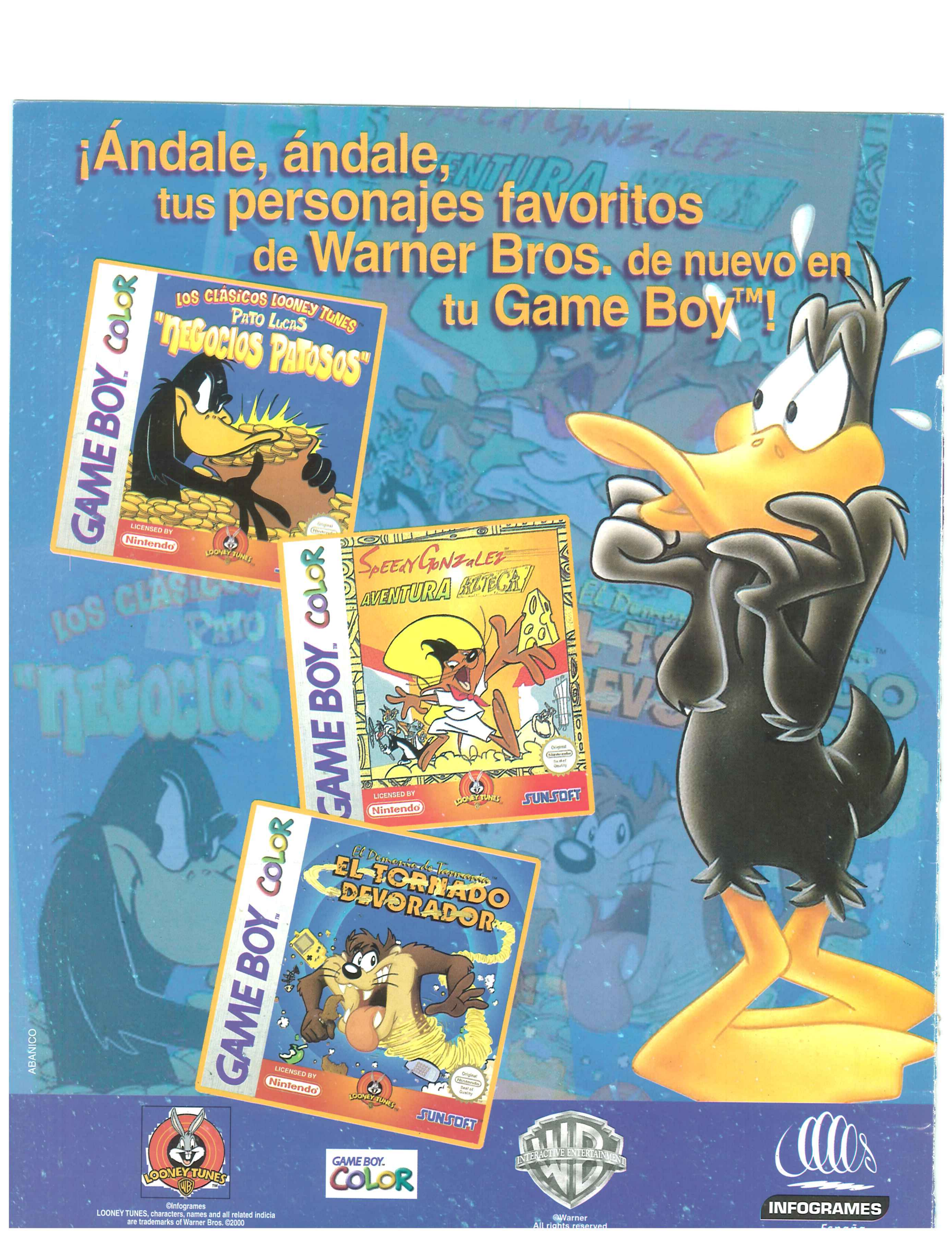


64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 28
375 Ptas
2,25 €
Edición española
MAGAZINE
¡LIBRITO GRATIS!
HAZTE CON TODOS LOS POKéMON
RESIDENT EVIL ZERO
¡Un thriller con zombis sólo para N64!
TUROK 3: OBLIVION
Inspiración para tus pesadillas...
CONKER'S BAD FUR DAY
¡La mascota más golfa y desvergonzada de Rare!
LO HEMOS JUGADO
PERFECT DARK
8 páginas con imágenes escalofriantes
TAZ EXPRESS
DUCK DODGERS
F1 CHAMPIONSHIP
00028
8 414090 102780


¡Ándale, ándale,
tus personajes favoritos
de Warner Bros. de nuevo en
tu Game Boy™!
GAME BOY COLOR
LOS CLÁSICOS LOONEY TUNES
PATO LUCAS
"NEGOCIOS PATOSOS"
LICENSED BY Nintendo
SPEEDY GONZALEZ
AVENTURA AZTECA
LICENSED BY Nintendo
SUNSOFT
EL TORNADO DEVORADOR
LICENSED BY Nintendo
SUNSOFT
ABANICO
LOONEY TUNES
GAME BOY COLOR
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
INFOGRAMES
©Infogrames
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©2000
©Warner
All rights reserved



Número 28 30 Abril 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra,

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Poligona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Hace unas semanas, un acreditado parapsicólogo dio a conocer los resultados de sus investigaciones sobre el origen de los sentimientos. Según ha podido probar este técnico de lo irracional, la alegría, la tristeza, el odio, el amor, la nostalgia, la compasión y demás emociones humanas, reposan en barriles custodiados por duendes. A cada persona se le asignan varios barriles -uno por sentimiento-, cuyo contenido administran los duendes de acuerdo con las circunstancias. Por ejemplo, cuando suspendes el examen de conducir, el duende de la tristeza y el de la rabia abren los grifos de sus respectivos toneles. En cambio, cuando ganas la lotería, el de la alegría deja que su elixir mane a raudales un buen rato.

Cada barril, sostiene el paracientífico, atesora un cantidad finita de sentimiento, si bien es raro que lleguemos a vaciarlo del todo, aun llegando a centenarios. Merece la pena, pues, vivir la vida intensamente, aspirando a agotar hasta la última gota de nuestras emociones.

Ahora supón que lograras, mediante alguna hechicería, arrebatar a los duendes el control de los grifos, y pudieras administrar tus propios sentimientos a tu antojo. ¿Resistirías la tentación de abrir el barril del júbilo a cada momento? ¿D que las telarañas cubrieran los de la congoja, la envidia o el miedo? Sería un error, porque necesitamos *sentir* nuestras experiencias para aprender de ellas. La auténtica sabiduría está hecha de emociones, no de acopio de datos. Además, la N64 te permite experimentar tus sentimientos predilectos sin hacer trampas. Este mes, por ejemplo, jugando a *Perfect Dark*, se han desbordado ríos de tensión, alegría, miedo, orgullo, placer, etc., en nuestra redacción. A este paso, cuando nos acabemos el juego, no volveremos a sentir nada nunca más.





PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 28 30 de Abril del 2000

SUMARIO



PLANETA 64
ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6









SECCIONES





ANÁLISIS
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30

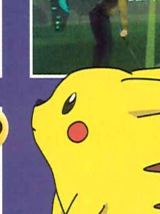



30



33

34





36



40



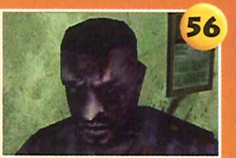


Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página 26



Desde la página 56











El enigma Dolphin

Los desarrolladores nos confían sus impresiones sobre la súper consola de Nintendo.



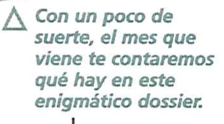
Hemos recabado algunas declaraciones de ilustres desarrolladores de allende los mares, que rubrican la naturaleza semidivina de Su Alteza Serenísima Dolphin, Reina de las Consolas y de parte del Extranjero. Mas antes de entrar de lleno en cuestiones metafísicas, vayamos a lo práctico: ¿Cuándo demonios va a salir tan prodigioso artefacto?

Para variar, circulan noticias contradictorias sobre la fecha de lanzamiento. Según algunos analistas, la consola no estará a la venta hasta marzo del 2001. Sin embargo, Nintendo ha predicho que durante el primer trimestre del año próximo, venderá alrededor de 2 millones de Dolphin y 3 millones de juegos en todo el mundo. En consecuencia, la máquina debería estar en las estanterías las próximas Navidades. No obstante, y para acabar de liar la madeja, algunas compañías editoras han filtrado que, de acuerdo con los planes de márketing que ha distribuido Nintendo, la consola llegará, como pronto, en verano del 2001. Además, han dejado ir que las tarifas que les impone Nintendo para poder desarrollar en el entorno Dolphin, les parecen demasiado elevadas, en la línea de las existentes para Nintendo 64. Ello pondría en entredicho la sinceridad de la gran N cuando expresó su propósito de minimizar los costes de desarrollo para Dolphin. Recordemos que Sony impone cánones mucho más bajos a las compañías que programan para su consola. Este asunto es más serio de lo que parece: el apoyo inicial de los desarrolladores es crítico en el éxito de la nueva consola, tanto más si su lanzamiento se va a producir meses después del de la PS2. De hecho, nos consta que algunos equipos han interrumpido sus proyectos para Dolphin hasta que Nintendo anuncie licencias más baratas.

Con todo, Dolphin está ejerciendo una poderosa atracción en la mayoría de los profesionales del sector, como han podido constatar nuestros agentes secretos. "Cuando Nintendo dice que Dolphin tiene todo lo que PlayStation 2 y más", sostiene Julian Eggebrecht, de Factor 5, "es porque va a ser así. La máquina tiene tal potencia que podrías pasarte literalmente años creando infinidad de personajes increíbles para un solo juego". Jay Moon, de Retro Studios, también ha señalado que Dolphin será una "máquina fabulosa", aunque un contrato de confidencialidad -que ha firmado al igual que otros desarrolladores- le impida entrar en detalles. El que largue más de la cuenta corre el riesgo de perder la licencia para desarrollar juegos de Dolphin.

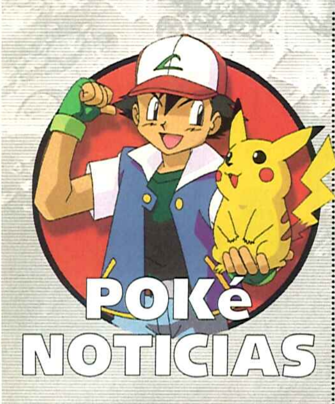
Por suerte, un importante diseñador que prefiere guardar el anonimato, nos ha explicado que programar para PlayStation 2, además de ser "endiabladamente difícil", presenta tales limitaciones, que sus gráficos serán menos espectaculares que los de las modernas máquinas recreativas. "Habrá juegos más bonitos en Dreamcast que en la nueva máquina de Sony", asegura esta fuente. A partir de estas declaraciones, es fácil concluir que Dolphin se comerá enteritas a sus competidoras.

Lef Pardew, de Saffire, ha afirmado que "debido a la potencia de la Dolphin, no es tan importante dominar el hardware. Los gráficos que estamos desarrollando para los PC de alto rendimiento no necesitarán simplificarse, gracias a las enormes capacidades de la Dolphin". ¿Y qué juegos aparecerán? "Sabemos que con la máquina saldrán diez títulos; los que nosotros estamos produciendo están basados en licencias que han tenido éxito en la N64". Eso significa que habrá versiones de *Xena* y *Top Gear Rally* para la nueva consola. Interesante, ¿eh? Pues el mes que viene, ¡más!



Con un poco de suerte, el mes que viene te contaremos qué hay en este enigmático dossier.





¡LUCHA!

Pokémon... puede ser peligroso.

Dos mamás afrontan un juicio tras pelearse en una parada de autobús de la localidad estadounidense de Honesdale. Lo que empezó como una disputa verbal sobre unos naipes de Pokémon escaló a violencia física pura y dura, con una de las señoras sacudiendo a la otra con una taza de café. A renglón seguido, empezaron a tirarse de los pelos, hasta que una tercera mujer entró en la trifulca y noqueó a una de las marujas gladiadoras. Si alguien grabó en vídeo esta fascinante escena de wrestling *amateur*, se la compramos a cualquier precio.

¿CUÁNTOS DICES?

Pokémon sigue arrasando en Japón.

A pesar de algunos problemas de producción, consecuencia del terremoto de Taiwán, *Pokémon Oro* y *Plata* se han vendido como rosquillas en la tierra natal de Nintendo. Las últimas estimaciones señalan que, sumando las cifras de ambos, se han despachado más de 5 millones de unidades. Si bien hay más de 11 millones de pokécartuchos circulando en Japón, los nipones siguen hambrientos de títulos Pokémon.

POPéMON

Gorgoritos de Pokémon.

No contentos con conquistar el mundo de los videojuegos, Pikachu y sus amigos se han propuesto llegar a lo más alto de las listas de éxitos pop. La música de la película de Pokémon está firmemente instalada en la cima del ránking de bandas sonoras, con ventas millonarias. Las pizpiretas Britney Spears y Christina Aguilera son, junto con el tema principal de la película, los principales reclamos de este álbum, a decir de algunos, "no del todo insoportable". Muy sugerente, aunque preferiríamos a Duke Nukem cantando a dúo con María Dolores Pradera.

¡Qué ven mis ojos!

Así podrían ser los gráficos de Dolphin...



o verás con mucha frecuencia un juego de Dreamcast en las páginas de *Magazine 64*, pero hay una buena razón para que *Picassio*, de Promethean Design aparezca aquí: el título va a salir para Dolphin, y estas capturas de la versión de Sega nos permiten vislumbrar vagamente cómo se verán los juegos para la nueva consola de Nintendo.



Aun a medio terminar, estas capturas nos dan una idea aproximada del potencial de Dolphin.

Picassio es un ingenioso juego de sigilo donde tu objetivo es robar valiosos cuadros de galerías de arte, usando un saco lleno de artilugios para abrir cerraduras, cortar cristal, etc. Se podría describir como un cruce entre *GoldenEye* y *Winback*, en el que pistolas y granadas se han sustituido por microcámaras y máquinas que pueden generar sombras en movimiento.

Sin embargo, los gráficos son lo más impresionante, como cuando el héroe escala los muros de la galería o recorre pasadizos apenas iluminados en alta resolución. Y no olvidemos el nivel de detalle en las caras de los personajes - que alcanzan un realismo nunca visto-, los haces de luz acariciando las paredes, los rayos infrarrojos bailando por las habitaciones... Lo mejor de todo es que, gracias a su superioridad técnica, la versión Dolphin de *Picassio* lucirá muchísimo más espectacular todavía. Dentro de un mes o dos publicaremos auténticas imágenes de Dolphin y, cuando eso ocurra, alucinarás con los gráficos más perfectos nunca vistos por ojos humanos. Entretanto, regodéate en este *work-in-progress* de *Picassio*, suculento aperitivo del festín que te aguarda.

¡Vuelve Conker!

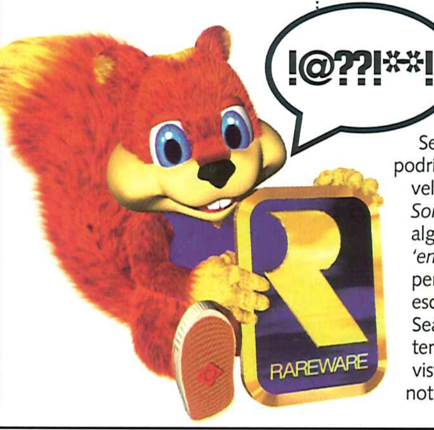
El dentudo roedor se nos desmadra.



welve Tales: Conker 64 **parecía destinado a convertirse en uno de los títulos súper ventas del año pasado, pero al final desapareció de las listas de lanzamientos sin dejar rastro. En realidad, lo único que sabíamos de él es que estaba protagonizado por una empalagosa ardilla y que iba a incluir algún sistema de respuesta emocional, merced al cual la expresiones faciales cambiarían dependiendo de las circunstancias.**

Pues bien, *Conker* ha vuelto... pero diferente. Por lo visto, en su planteamiento original era demasiado parecido a *Banjo-Kazooie* y *DK64*, y le han cambiado hasta el título. Ahora se llama *Conker's Bad Fur Day*, juego de palabras que relaciona la película *Bad Fury Day* (en España, *Un día de furia*) con *fur*, en castellano "pelaje". Lo que hay que oír. Además, el juego ha experimentado una transformación radical. Basta con echar una ojeada a la sede Web de Rare para descubrir que el nuevo Conker ya no es la almibarada ardillita estilo peluche de antaño. La última imagen de Conker la muestra con aire de pocos amigos, y si haces clic en su logo, la oirás, prorrumpiendo en un inglés tabernario, una retahíla de insultos (algunos censurados con pitidos) que sonrojarían al mismísimo Camacho.

¿Será que Rare quiere atraer a los seguidores de South Park? De cualquier modo, seguimos sin saber en qué se ha convertido el otrora *Twelve Tales: Conker 64*. Se nos ocurre que podría ser una orgía de velocidad al estilo de *Sonic Adventure*, o bien alguna especie de *shoot 'em up* en primera persona con bucólicos escenarios campestres. Sea como fuere, tenemos juegazo a la vista. Muy pronto, más noticias.



LOS MÁS VENDIDOS

1. RESIDENT EVIL 2
2. RE-VOLT
3. DONKEY KONG 64
4. TOY STORY 2
5. JET FORCE GEMINI
6. SUPER SMASH BROS
7. CARMAGEDDON 64
8. SUPERCROSS 2000
9. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
10. RAYMAN 2

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19



Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE RENEGADE RACERS p10 · TAZ EXPRESS p12 · BATTLEZONE p14



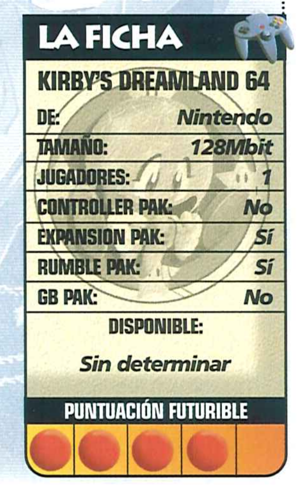
IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

Así que Kirby puede "absorber" las habilidades de sus enemigos, ¿eh?
En efecto. Todos los enemigos del juego cuentan con una habilidad marca de la casa. Kirby puede "mangárselas", y tú crear combinaciones de habilidades, algo parecido al sistema de selección de cinco armas de Turok: Rage Wars.

¿Y qué utilidad tiene?
Ciertas combinaciones de habilidades te permitirán acceder a nuevos niveles, por lo que el factor táctico de Kirby's Dreamland es muy amplio. Tendrás que calcular bien las habilidades con las que debes equiparte en cada ocasión.

¡Cielos! ¿Algo más?
Bueno, de momento no se sabe nada de los modos para varios jugadores, pero el juego será compatible con el Expansion Pak y, de momento, funciona con un modo de alta resolución estupendo.



LA FICHA

KIRBY'S DREAMLAND 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Kirby's Dreamland 64

¡Un rosado y rechoncho regreso al pasado!

Qué ilusión volver a tener entre nosotros al bueno de Kirby, aunque no mida más de veinte centímetros! Desde la extraña desaparición del proyecto *Kirby's Air Ride*, tan sólo hemos visto a la esponjosa bolita rosa (en la N64, se entiende) en *Smash Bros*, donde se preciaba de ser el personaje a escoger por los expertos.

Sin embargo, ahora vuelve a lo grande, tal y como demuestran las prometedoras capturas de *Kirby's Dreamland 64*. Aunque, en teoría, es un plataformas 2D al estilo de *Yoshi's Story*, *KD64* aporta también bellísimos fondos tridimensionales que se pierden en lontananza, si bien el poderío auténtico del juego radica aún en los mismos puntos que sus predecesores de SNES.

Gracias a la habilidad de Kirby para succionar a los enemigos y absorber sus poderes, las posibilidades son enormes. Puedes mezclar las técnicas de tus rivales a tu antojo, y ciertas combinaciones de habilidades te ayudarán a avanzar por la aventura. También puedes utilizar las armas de los más de veinte enemigos con los que te cruzarás.

Por lo tanto, hay mucho que hacer. No obstante, habrá que esperar hasta el verano, que es cuando se producirá su lanzamiento en Japón, para confirmarlo.



△ *Lo mejor de Kirby es que puede succionar habilidades de los demás.*



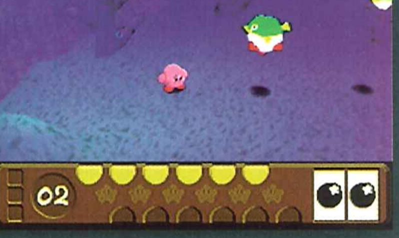
◁ *¿Te resultan familiares las cajas-estrella? Kirby le debe mucho a Mario.*

▽ *Podrían haber reducido la barra de energía de abajo...*

▽ *La mezcla de 2D y 3D ofrece unos escenarios fantásticos.*

△ *Cuando crees que empieza a ser monótono, pasa algo así.*





Turok 3
Shadow of Oblivion

¡Turok vuelve por sus fueros!



Una versión para el bando de los malos del ED 209 de Robocop.

¿Qué te parece? Un coche flotante como los de Perfect Dark.

Como siempre, fluirán ríos de sangre.

En T3, habrá una mayor variedad de niveles, como este entorno industrial.

El tipo del coche flotante te hace de guía turístico.

Cielos! ¡No te las pierdas! Son las primeras capturas de *Turok 3*, la última entrega de la saga súper ventas de Acclaim. Después del atrevido y exitoso experimento basado en el modo multijugador que era *Rage Wars*, *The Shadow of Oblivion* ofrece un enfoque más tradicional y vuelve a recuperar la saga que dejó con *Turok 2: Seeds of Evil*.



¿Y esa niebla? Esperemos que reparen estos fallos.

Seguiremos gozando de un montón de opciones para varios jugadores (habrá unos 41 escenarios exclusivos para el modo multijugador), pero la secuela del arrasador *Turok 2* centrará toda su atención en una aventura épica para el jugador solitario. Con ello, quieren acallar todas las críticas que llovieron sobre la segunda entrega.

En concreto, habrá más puntos para guardar la partida y niveles más pequeños; en *Turok 2* resultaba demasiado fácil perderse en los extensísimos niveles, sobre todo en el cuarto, hecho que fastidiaba muchísimo a todo el mundo. Tal y como era de esperar, gozaremos de estupendas novedades por lo que se refiere a armas (unas 25, a cuál más violenta, entre las que habrá suculentas novedades) y, además, el juego continuará con una versión mejorada del excelente sistema de control de *Rage Wars*. ¡Una perita en dulce!

Aún no hay una fecha definitiva prevista para su lanzamiento, pero parece ser que la intención de Acclaim es hacer un lanzamiento simultáneo a nivel mundial este mismo año. Todavía queda mucho trabajo por hacer. El mes que viene seguiremos informando.

P & R

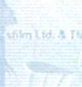
¿A qué viene lo de Oblivion?
Es el malo de Turok 3, tal y como se dejaba entrever al final de Turok 2.



Pues no parece que vaya a haber muchos dinosaurios.
Bueno, de momento el juego está dando sus primeros pasos, pero podremos gozar de más entornos y bicharracos prehistóricos, mezclados con localizaciones modernas (como la ciudad de estas capturas), en las que deberás formar parte de un equipo de elite al asalto de un edificio repleto de monstruos. La diversidad de escenarios que diferenciarán a cada nivel será uno de los puntos fuertes de esta nueva entrega.

Genial. ¿Y qué más?
Pues esta vez podrás elegir entre dos personajes los cuales, tal y como pasa en Donkey Kong 64, se necesitarán mutuamente para poder acceder a determinadas áreas.

Muy buena idea.
Sí.



LA FICHA

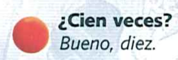


TUROK 3: OBLIVION	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Tercer Trimestre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

Parece un poco PlayStationero, ¿no?
Sí, ya que de momento está siendo reconvertido de la versión algo más avanzada de la PlayStation, por lo que las texturas típicas de la N64 no se han aplicado todavía. Sin embargo, podemos asegurar que la versión definitiva será cien veces mejor.

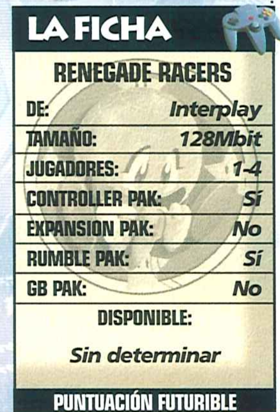


¿Cien veces?
Bueno, diez.

¿Qué aspecto tienen los circuitos?
Visualmente, no son muy imaginativos: hielo, selvas, ciudades... Lo de siempre. Pero podrás rodar sobre muchas superficies diferentes, por lo que los circuitos se bifurcarán continuamente y ofrecerán rutas alternativas. Además, las armas se adaptan al tipo de superficie sobre la que corras.



Perfecto. ¿Y qué tal los personajes?
En total hay 12, y provienen de diversos rincones del mundo. Hay un americano, un inglés, un ruso, un jamaicano, un transilvano (¿será un vampiro?)... Todos son humanos, si bien con ciertos toques de dibujo animado.



LA FICHA

RENEGADE RACERS	
DE:	Interplay
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



¡Explosión al canto! La acción de Renegade Racers es rápida y constante.

Mundos coloristas y de dibujos animados. Encantador.

Esta captura nos recuerda a Snowboard Kids.

Tiene el aspecto de un juego de PlayStation. Pero tranquis, que las texturas aún no han sido pulidas.

Renegade Racers

Los vehículos se adaptan a diversas superficies. ¡Qué pasada!

¿Es una copia de DKR o un serio aspirante al trono que ostenta Rare?

Como surgido de la nada, te presentamos un juego de carreras en la línea de *DKR*, gentileza de Promethean Design, los desarrolladores responsables anteriormente de, esto... ¡nada! *Renegade Racers*, un cruce entre las carreras repletas de reforzadores y bien estructuradas de *Mario Kart* y la aventura zoológica de Rare, tiene buen aspecto, aunque no fecha de lanzamiento.

Renegade Racers, de cuya trama prefiero olvidarme (una serie de corredores "renegados de sus profesiones" –sea lo que sea eso- viajan por todo el mundo para competir contra unos billonarios) es, básicamente, una copia -consistente, eso sí- de sendos esfuerzos de Nintendo y Rare. No sabemos si estará a la altura, pero, de momento, ofrece entretenimiento de calidad, una conducción precisa, circuitos decentes, personajes llamativos y algunas armas imaginativas.

Al igual que *DKR*, *Renegade Racers* no se ciñe tan sólo al asfalto, y los vehículos son tan versátiles que pueden pisar todo tipo de terreno, desde agua hasta desniveles de vértigo (en este sentido, recuerda a *Penny Racers*). De este modo, la opción para varios jugadores gana en interés, al igual que el original torneo por rondas para ocho jugadores en el que, con intercambio de mandos, puedes machacar hasta a siete amigos.

Todavía no está acabado del todo pero, de momento, *Renegade Racers* promete. ¿Será la sorpresa tipo *Snowboard Kids* del 2000? Te mantendremos informado.

Las armas de RR todavía han de mejorar sus efectos.

¿Te parece pobre? Eso cambiará muy pronto, seguro.

Hay seis circuitos con múltiples rutas.





Los espacios angostos de Resident Evil 2 vuelven a la carga.

Al igual que en Res2, gozarás de múltiples aventuras paralelas a lo largo del juego.

Esperemos que las puertas se abran sin tener que soportar las interminables animaciones de la otra vez.

Puede que sea un tanto macabro, pero o registras los cadáveres, o dejarás perder pistas vitales.

Resident Evil Zero

¡Primeras capturas del nuevo Resident Evil de Capcom para N64!

Junto con el misterioso *Metroid 64, Resident Evil Zero* es uno de los juegos sobre los que han corrido más rumores durante los últimos dos años. Ahora, por fin, Capcom ha confirmado que su nuevo título de *Resident Evil* (en exclusiva para N64) ya se está desarrollando, y avalan la noticia con siete capturas que, desde luego, ponen los pelos de punta a cualquiera.

Zero, un estadio previo al primer *Resident Evil*, todavía no tiene fecha confirmada para su lanzamiento en Europa, pero tras el incontestable éxito de *Resident Evil 2* para N64 y la tremenda acogida que ha tenido en nuestro mercado, los chicos de Capcom podrían plantearse ponerse manos a la obra con una versión traducida.

Pocos detalles se conocen referentes a su jugabilidad, y tampoco se ha programado una fecha clara para su lanzamiento en Japón, pero todo apunta a que el proceso de desarrollo de *Zero* está bastante avanzado. Si tenemos en cuenta que este juego enlazará con el primer *Resident Evil*, no nos extrañaría que Nintendo y la compañía encargada de conversiones Angel, nos sorprendieran con una versión de *Resident Evil* para N64 el día menos pensado. Los jugadores podrían completar *Zero* y ver cómo continúa la historia en *Resident Evil*.

Pero no os hagáis muchas ilusiones, aún...

Podrás elegir el enfoque que prefieras para gozar de mayor tensión.

Como siempre, los monstruos se emboscarán detrás de las esquinas.

P & R

¿Esto es una "precuela"?
Sí. En teoría, Zero solventará todas las dudas que asaltaron a los jugadores que (en otra plataforma) disfrutaron del primer Resident Evil.



Como, por ejemplo...
Pues qué pasó con el equipo S.T.A.R.S. que enviaron a la mansión en el primer juego y quién conforma exactamente la Corporación Umbrella. Evidentemente, si no has jugado con el primer Resident Evil, *los sucesos de Zero no te resultarán tan interesantes. No obstante, será maravilloso contar con un RE exclusivo para N64.*

¿Y habrá sangre?
A raudales. Para no enfadar a Nintendo, habrá una opción mediante la que se podrá cambiar el color de la sangre o prescindir de ella por completo. Pero si te decides por un nivel "Alto" de violencia y el color "Rojo" de la sangre, los ríos de hemoglobina fluirán descontrolados.

¿Y armas a gogó?
Efectiviwonder. Podrás gozar del surtido habitual de pistolas y escopetas, y del siempre popular lanzallamas. Pero también habrá un par de novedades de lo más jugosas.

LA FICHA



RESIDENT EVIL ZERO	
DE:	Capcom
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

Taz Express

Un juego endiablado de verdad...

Tras probar una versión bastante avanzada del juego el mes pasado, hemos constatado que *Taz Express* va ser absolutamente rompedor. No me extraña, pensarás, después de 19 meses de desarrollo, pero es que Zed Two, responsables de *Wetrix*, parece que van a conseguir que su aventura tridimensional del diablo de la Warner ofrezca mucho más que los típicos clones de *Mario*.

Mediante un enfoque con cámara en picado poco habitual, en *Taz Express* veremos al chalado Diablo de Tasmania haciendo de mensaca: su trabajo consiste en repartir una serie de paquetes de ACME por los 30 niveles gigantescos que conforman el juego. El intrigante motor "Dynamic Landscape" (Paisaje Dinámico) que Zed Two ha creado, lo distingue del resto de juegos de plataformas. De hecho, es una bocanada de aire fresco, pues dicho mecanismo te permite recoger, transportar, mover, destruir y subirte a absolutamente *todo* lo que quieras dentro del juego, algo que da paso a un entorno jugable mucho más flexible, inteligente y variado.

En un par de meses os ofreceremos un análisis a fondo de este título tan prometedor.

LA FICHA

TAZ EXPRESS	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Mayo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 5



Los chicos de Zed Two pueden estar orgullosos de sus gráficos.



El selector de nivel. Desde aquí puedes ir al nivel que prefieras.

P & R

"Dynamic Landscape": ¿Y eso cualo es?
Suena a gloria, y de hecho parece ser que funciona de perlas en su última versión. No obstante, los chicos de Zed Two se refirieron a su propio juego en estos términos: "la jugabilidad es novedosa, si bien no del todo única".



¿Hay más personajes de Looney Tunes?
Un montón. En un ratito nosotros vimos a El Coyote, a Yosemite Sam y a Marvin el Marciano, además de a She-Devil, la chica de Taz, que le obliga a trabajar de mensajero.

Duck Dodgers

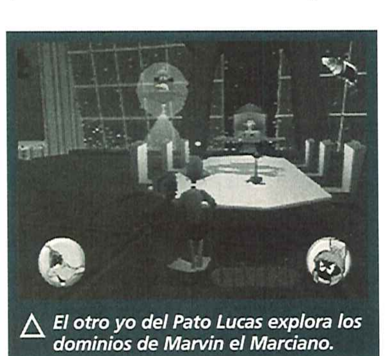
Pato galáctico a la marciana.

Tras alucinar a propios y extraños con ***Pilotwings, F1WGP* y *Beetle Adventure*,** los chicos de Paradigm atacan de nuevo con ***Duck Dodgers*, la segunda licencia de Looney Tunes en poder de Infogrames.** *Duck Dodgers*, siguiendo los pasos de *Taz Express*, es una aventura de plataformas 3-D que destaca por un aspecto: si *Taz* cuenta con el motor "Dynamic Landscape", *Duck Dodgers* ofrece "rasgos específicos de personaje". Esta novedad en la jugabilidad hace que Lucas reaccione de forma diferente dependiendo de la situación en que se encuentre. El jugador jamás podrá predecir lo que va a pasar a continuación, y el resultado es una aventura espacial ambiciosa, colosal e impredecible. Queda por ver si bastará para hacerle la competencia a *Donkey Kong*, *Banjo* y *Mario*. En cualquier caso, es seguro que se convertirá en una experiencia más que recomendable.

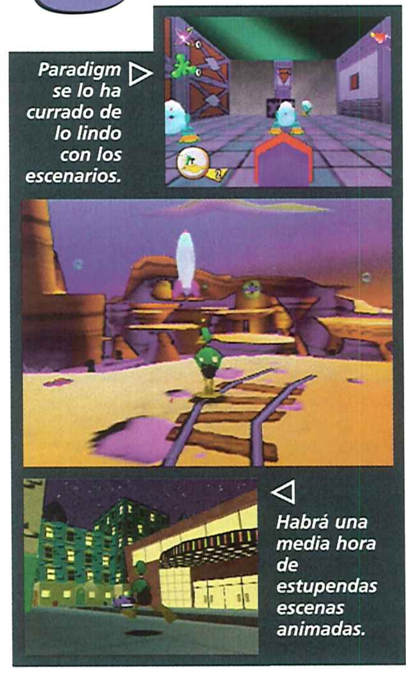
LA FICHA

DUCK DODGERS	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	No
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4



El otro yo del Pato Lucas explora los dominios de Marvin el Marciano.



Paradigm se lo ha currado de lo lindo con los escenarios.

Habrá una media hora de estupendas escenas animadas.

¿Cuántos niveles habrá?
42, repartidos a lo largo de siete mundos.



Qué barbaridad.
Sí. Y gracias a los "rasgos específicos", te enfrentarás a nuevos problemas cada vez que juegues.

Suena prometedor.
Y lo es. Duck Dodgers tendrá una atmósfera diferente de las aventuras en 3-D tradicionales, pero no emitiremos un fallo hasta ver la versión definitiva.



Zelda Mask of Mujula

Desenmascaramos la aventura épica de Link.

Como ya sabrás, el proyecto más importante de Nintendo para el 2000 ya no es *Zelda Gaiden*, sino *Mask of Mujula* (que quiere decir "historia paralela"). Todo apunta a que saldrá en Japón en abril, un par de meses antes de que nosotros disfrutemos de pleno del tremendísimo *Perfect Dark*. Para gozar de una versión traducida de la última entrega de la saga de *Zelda* deberemos esperar algo más, ya que, en un principio, no llegará hasta Navidad. Por suerte, la odisea de Link para salvar a Hyrule de un choque apocalíptico con la luna, hará que la espera merezca la pena. No te pierdas la Investigación Especial del mes que viene si quieres saberlo todo sobre su jugabilidad y más detalles de la trama. De momento, disfruta con estas capturas nuevas mejoradas gracias al Expansion Pak. ¡Son una caña!

LA FICHA

ZELDA: MASK OF MUJULA	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Vestido como Zora, Link debe competir pasando por esos flotadores rojiblancos.



El karate es impresionante. La cascada, maravillosa.

Uno de los nuevos jefes a todo color.

P & R

¿A qué se debe el retraso entre el lanzamiento japonés y el europeo?
Seguramente para no coincidir con el de Perfect Dark, juego al que la compañía nipona no quiere descuidar. Rara vez verás más de un lanzamiento estratégico de Nintendo en un periodo de seis meses; además, los responsables de márketing prefieren dosificar los lanzamientos hasta la llegada de la Dolphin.



¿Puedo jugar con la versión japonesa?
Nadie te lo impide, pero te perderás muchos detalles de una trama muy compleja. A los incondicionales de Zelda no les importará, eso seguro. Completar un juego de Zelda en japonés es todo un reto para los jugadores empedernidos.

CyberTiger Woods Golf

¡Grrrr! El Tigre del golf ruge al todopoderoso Mario...

LA FICHA



KIRBY 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Abril
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

En el mundo de los juegos de golf para N64, *Mario Golf* está considerado como el mejor, y de largo. Por esta razón, EA, hasta ese momento la empresa responsable de los simuladores de golf más precisos, ha transformado su licencia de Tiger Woods en algo más interesante.

Inspirado en el título de golf de Nintendo, *CyberTiger* te traslada a cuatro de los campos más famosos del mundo, junto con el golfista más famoso, en un mundo repleto de árboles piruleta y efectos sonoros dignos de una aventura de Tom y Jerry. El resultado es un juego muy parecido a *Mario Golf*, que ya de por sí era una extraordinaria mezcla de realismo y fantasía extravagante.

Pero eso de que pueda *competir* con *Mario Golf* es harina de otro costal. No obstante, este enfoque más humorístico supone, al menos, un paso firme en la dirección adecuada. En un par de meses sabremos si *CyberTiger* es tan bueno como parece.

¡Lo conseguiste! Un golpe digno del mismísimo Woods.



¡Tiger de adolescente! ¡Es como Zelda!

Todo tiene un aire más cómico.



Se parece a *Mario Golf* pero, ¿es tan bueno?
Lo más probable es que no. Sin embargo, supone una mejora con respecto a los anteriores juegos de golf de EA.

¿Por qué?
Porque hay un montón de personajes y campos escondidos, además de golpes complicados y reforzadores. También dispones de un Editor de Jugadores y un modo novato con el que puedes propinar golpes de más de 300 metros sin preocuparte por las barras de potencia. Además, los productos de Saffire siempre son de gran calidad.

¿Y quién es Saffire?
Los desarrolladores de juegos tan alucinantes como Rainbow Six y Top Gear Rally 2. Seguro que valdrá la pena esperar a ver las excelencias de CyberTiger.

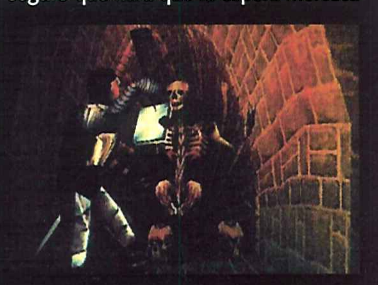
LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Ya es oficial! O casi. Kouji Oda, productor de Capcom, está trabajando en un "proyecto secreto" para la N64 al que describen como "secuela de una franquicia de Capcom para N64 muy famosa". Aunque en ningún momento se habla de *"Resident Evil Zero"*, nos jugaríamos el cuello a que la tan esperada "precuela" de la famosa saga es, en realidad, lo que se traen entre manos. A no ser, claro está, que Oda se refiera a *Street Fighter*. Tampoco estaría mal.

Más detalles sobre un bombazo seguro que está en preparación: *Shadowman 2*. Parece ser que la secuela hará mayor hincapié en el tema bíblico, algo que no deja de ser intrigante. Además, Mike Le Roi sufrirá un cambio de imagen: su diseño será mejor y más consistente, mientras que el mismísimo Shadowman será un antihéroe más delgado, espectral, demacrado y, en resumen, más terrorífico que nunca. Buenas noticias.

Seguro que recordaréis que Titus se había hecho con la licencia de Robocop. Pues ya se han puesto manos a la obra con un título de Robocop para la Dolphin. Su aspecto es impresionante y, además de aportar violencia en cantidades industriales, habrá un elemento del juego que haga referencia a la crisis de identidad del agente Murphy. Todavía no se sabe a qué se refieren con esto, ya que el juego se desarrolla con un secretismo absoluto, pero seguro que seremos los primeros en enterarnos.

Eternal Darkness, del que no se sabía nada desde la E3, va "progresando muy bien", según declaraciones de Dennis Dyak, productor de Silicon Knights, encargados de su desarrollo. *M64* contactó este mes con ellos con la esperanza de poder ver el juego, pero por desgracia, no conseguimos capturas nuevas. No obstante, esta especie de *Resident Evil* medieval seguro que hará que la espera merezca



[illegible] Darkness. *Dará mucho que hablar.*

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRES

P & R

No está mal. ¿Hay más detalles?
Sí. Habrá seis planetas diferentes sobre los que luchar, tecnología alienígena que descubrir y utilizar para tus propios fines, y 30 vehículos diferentes que podrás pilotar.



Impresionante. En el PC triunfó de lo lindo, ¿no es así?
Sí, era una pasada. Y aunque la versión para N64 sufrirá algunos cambios (se ha prescindido de los aspectos estratégicos más enrevesados para favorecer a la acción pura y dura), la verdad es que es un título que promete.

Pero sigue habiendo un enfoque estratégico.
Sí. No tanto como en el PC, pero casi. Por ejemplo, en una misión robarás un tanque enemigo, te meterás en plena línea de fuego, y acompañarás a un batallón enemigo hasta su base. ¿Cómo lograrás escapar sin levantar sospechas?

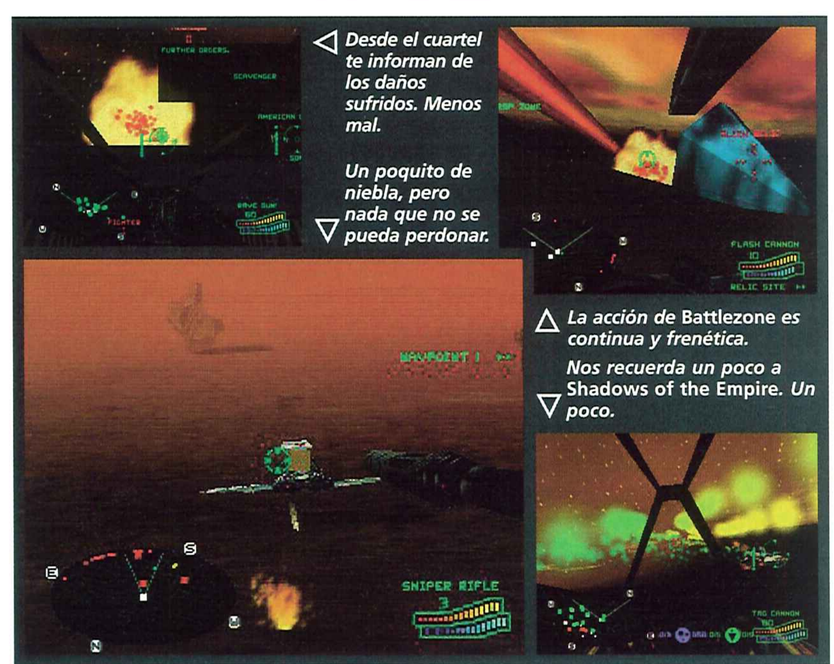


LA FICHA

BATTLEZONE	
DE:	Crave
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Desde el cuartel te informan de los daños sufridos. Menos mal.

Un poquito de niebla, pero nada que no se pueda perdonar.

La acción de Battlezone es continua y frenética.

Nos recuerda un poco a Shadows of the Empire. Un poco.

Battlezone
Rise of the Black Dogs

¡Batallas de tanques futuristas en primera persona!

Los chicos de Climax trabajan de sol a sol con la intención de que *Battlezone* esté acabado cuanto antes. La buena nueva es que su esfuerzo está dando los frutos deseados: todo apunta a que *Battlezone* será toda una perita en dulce.

Esta adaptación del reputadísimo juego para PC *Battlezone* es un cruce jugoso entre un *shoot 'em up* en primera persona y un título de estrategia. A pesar de que los elementos de estrategia se han suavizado una pizca en la versión para N64, mientras que la acción pura y dura se ha visto reforzada en la misma proporción, el principal reclamo de *Battlezone* radica en la posibilidad de ir a pie, de montarse en todo tipo de vehículos, e incluso de dar órdenes a unidades de apoyo. No está nada mal.

El argumento es el siguiente: debes luchar en la luna contra los soviéticos (y más adelante, en otros astros), para conseguir ciertos recursos de gran valor. Se trata, pues, de explotar la minería de metales preciosos

Deberás acabar con una extensa gama de enemigos.



El escáner que aparece abajo, a la izquierda, te permite localizar al enemigo desde lejos.

para utilizarlos en la construcción de armas y vehículos al tiempo que te infiltras en la base enemiga y pides refuerzos. Abandonar la seguridad que te ofrece el vehículo es arriesgado, pero entre las 15 armas disponibles, hay un rifle con mira telescópica que te servirá para atravesar con una bala certera el blindaje de un tanque enemigo y acabar con el piloto. ¿Qué te parece?

El juego funciona también en alta resolución, por gentileza del Expansion Pak, pero de momento aún no está muy afinado. Suponemos que Climax tendrá tiempo suficiente para solucionar este problema, ya que el juego, incluyendo el modo para cuatro jugadores, cuenta con el potencial adecuado para convertirse en uno de los grandes.



NUESTROS ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Akalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Akalá Norte
Calle Akalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor 1
Tel. 96.373.94.71

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING



ESPECIALISTAS EN NINTENDO 64

OFERTA DEL MES

EN REGALO CON POKEMÓN STADIUM UNA GORRA O UNA CAMISETA DE POKEMÓN







PC CD

GLOBAL GAME ESPAÑA: CALLE CONDE TRENOR, 1 - 46003 VALENCIA Tel. 96.373.94.71 - Fax. 96.374.89.56

http://www.globalgame-europe.com

P & R

¿Otro juego de rallys? ¿Es que no hay suficientes?
Pues la verdad es que con V-Rally, Top Gear Rally y Top Gear Rally 2, vamos bien servidos. Pero Rally Championship ofrece coches con licencia oficial que seguro atraerán a los fans de las carreras, ya que podrán pilotar desde el sencillito Skoda Octavia hasta el impresionante Subaru Impreza.



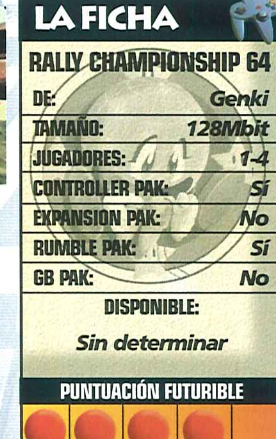
¡Impresionante!
Tú lo has dicho. Además, los jugadores podrán personalizar sus coches, ajustar los neumáticos, los alerones y la suspensión para adaptarse a las diferentes condiciones. También pueden probar los cambios realizados en el modo de práctica.

Rally Championship 64

¡La secuela de Multi-Racing Championship*!*

Hemos de remontarnos al primer número de *M64* para encontrar la review de *Multi-Racing Championship*, el primer juego de rallys para N64. Dos años y pico después, los chicos de Genki vuelven a la carga, y pretenden corregir todos los despropósitos de su primer título de carreras, *Rally Championship*, la secuela no oficial. Y todo apunta a que han dado en el clavo.

En *Rally Championship* habrá nueve circuitos, todos ellos con diferentes efectos climáticos que van cambiando a medida que avanzas en el juego. La acción en carretera estará salpimentada con multitud de efectos especiales: en los tramos secos levantarás nubes de polvo, los tramos húmedos propician las salpicaduras de barro, y los pegotes de nieve medio derretida y fangosa ensuciarán tu parabrisas en los circuitos helados. También cambiará la luz según la hora del día, y la conducción en las especiales nocturnas será toda una experiencia gracias al impecable aspecto de la iluminación que proporcionan los faros de los bólidos. Si a todo esto añadimos una selección de coches reales y con licencia oficial, y un modo para cuatro jugadores, el título promete. Será cuestión de cruzar los dedos.



LA FICHA

RALLY CHAMPIONSHIP 64	
DE:	Genki
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●

Los de Genki se han rascado el bolsillo y han conseguido la licencia de un montón de coches.



Hay nueve coches en ruta, por lo que conseguir el primer puesto te costará sangre, sudor y lágrimas.



Los jugadores uno y dos han parado a mitad de carrera para tomar un café.

Un plataformas tradicional, ¿no?
Pues sí. Cuatro mundos en 3-D para explorar que te transportan a entornos tales como cloacas, cementerios de iglesia, bosques y prisiones.

¿Alguna innovación?
De momento, sólo una: Elwood puede lanzar su inconfundible sombrero negro para acabar desde lejos con los enemigos.

¿A qué viene el bailoteo?
Los puzzles musicales de Blues Brothers funcionarán de forma parecida a los de Ocarina of Time, sólo que en lugar de melodías con ocarina, tendremos Rhythm & Blues del bueno.

¿Qué canciones se incluirán?
Soul Man, de Sam & Dave y cosas por el estilo.

¿Cómorrr?
Vaya, vaya. A ver si nos preocupamos un poco por los grandes del soul, y no tan sólo por los Cuarenta Principales.

Blues Brothers 2000

Es tan brillante, que deberemos ponernos gafas de sol.

Puede que no se trate de la licencia de la película más atractiva del mundo (la segunda parte de la peli *Blues Brothers* es tan buena como la secuela de *Grease*), pero los cerebritos de Titus han conseguido realizar un juego brillante a partir de otra licencia de poca monta, *Xena: Warrior Princess*, así que tal vez *Blues Brothers 2000* se convierta en la sorpresa del año.

Es una especie de plataformas en 3D al estilo de *Banjo*; debes meterte en el pellejo del héroe de la peli, Elwood Blues, y recoger el dinero que hay esparcido a lo largo de 25 niveles, machacar arañas y esqueletos, y discutir con imponentes vigilantes de puentes que sólo hablan italiano. Como era de esperar de un título en el que aparecen los Blues Brothers, deberás demostrar tus dotes de bailarín y cantante para superar ciertos puntos.

Se supone que la oferta de puzzles y jefes en pantalla será generosa; de momento, la banda sonora, herencia directa de la peli, es una pasada, y ofrece versiones completas de grandes clásicos del Rhythm & Blues. Esperemos que *Blues Brothers 2000* siga el ejemplo de *GoldenEye* en lo que a licencias se refiere, y no el de *Superman*.

LA FICHA

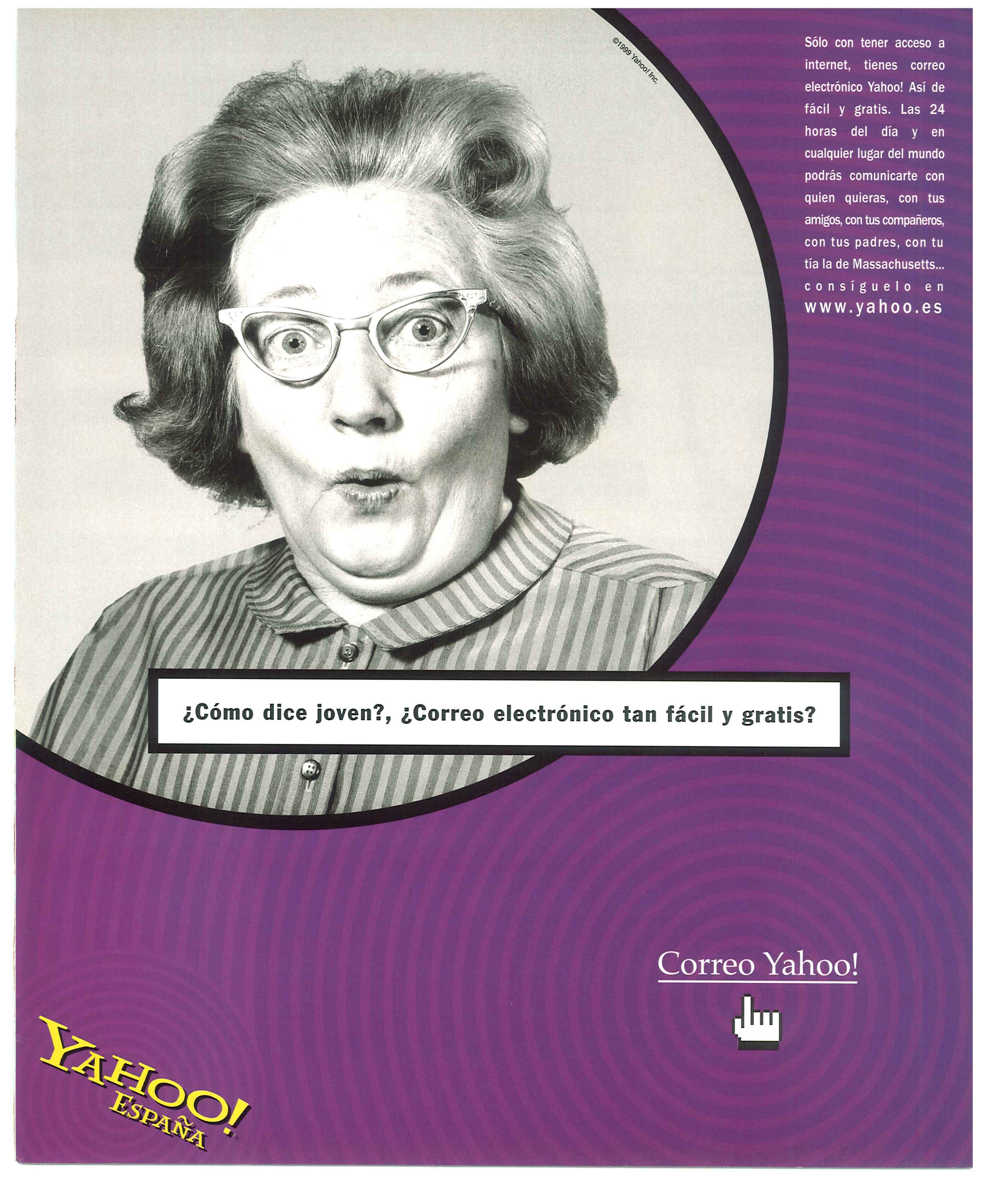
BLUES BROTHERS 2000	
DE:	Titus
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Mayo
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●

Hay niveles tanto diurnos como nocturnos, al igual que en DK64.

Para superar al vigilante del puente, escucha la música y ponte a bailar.

Precioso. De momento, su aspecto es mejor que el de la peli.

Mueve tus caderas con más ritmo para vencer al jefe.


©1999 Yahoo! Inc.
Sólo con tener acceso a internet, tienes correo electrónico Yahoo! Así de fácil y gratis. Las 24 horas del día y en cualquier lugar del mundo podrás comunicarte con quien quieras, con tus amigos, con tus compañeros, con tus padres, con tu tía la de Massachusetts... consíguelo en www.yahoo.es
¿Cómo dice joven?, ¿Correo electrónico tan fácil y gratis?
Correo Yahoo!
YAHOO! ESPAÑA

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

PERFE

¡Lo hemos jugado! El mejor juego del año está casi a punto...

Nuestras investigaciones especiales nos pueden llevar a cualquier parte del mundo. Este mes nos hemos teletransportado hasta el cuartel general de Rare, en Inglaterra.

LA FICHA

PERFECT DARK	
DE:	Nintendo/Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Junio

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Nadie en su sano juicio rechazaría una invitación para pasar un día entero jugando a una copia recién terminada del juego más grande de la N64 después de *Zelda*. Así que, cuando recibimos la llamada de Rare para decirnos que *Perfect Dark* estaba listo para unas exhaustivas partidas de prueba, nos fuimos para allá a la velocidad de *F-Zero X*, sin perder ni un solo minuto. Cuando llegamos a Twycross, la localidad inglesa en la que está instalada Rare, una sonrisa enorme se dibujaba en nuestras caras. Nos hicieron pasar a una sala oscura y silenciosa donde nos esperaban una televisión de 50 pulgadas, una N64 y ¡tachan! una copia de *Perfect Dark*...

Por si has estado hibernando los últimos 18 meses y todavía no te has enterado, *Perfect Dark* es la continuación de *GoldenEye*, probablemente el mejor juego de aventuras en primera persona que se ha hecho jamás.

La estructura de las misiones es bastante similar y contiene la misma combinación de violencia y sigilo furtivo que hizo de James Bond la estrella de los videojuegos más rentable desde Lara Croft. Ya que Nintendo decidió no adquirir la licencia de *El mañana nunca muere*, los diseñadores de Rare han tenido la libertad de crear un juego totalmente original utilizando el motor de *GoldenEye*. Nuevos artilugios de gran inventiva, alienígenas, terroristas, conspiraciones, entornos descomunales... es el multijugador más grande que se ha hecho.

¡Y nosotros hemos jugado! Hemos visto todas y cada una de las armas, todos los niveles y podemos asegurarte que, cuando nos fuimos, nuestra sonrisa era de oreja a oreja...

Las animaciones al recargar tu arma son magníficas y están integradas en todo el juego. ¡Hasta los malos las tienen!

Imagínate la de botes de talco que necesitó Joanna para meterse en ese traje.

¡Un muerto viviente! ...y justo a su lado, tendido en el suelo, otro muerto.



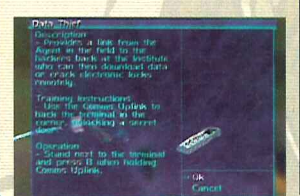
CT DARK

ALTA TECNOLOGÍA

Cualquier agente secreto que se precie necesita un buen equipamiento y Joanna Dark no va a ser una excepción. Aquí están los juguetitos que su equipo le ha preparado…

Pirata informático

Una versión mejorada del artilugio que Bond empleaba en GoldenEye para colarse en los ordenadores. Éste dispone de funciones extra como la reprogramación y la posibilidad de comunicación.



Analizador de objetos

Se trata de la función secundaria del Avenger. Pasa el visor por encima del objeto sospechoso y el artilugio lo analizará y te dirá exactamente qué es lo que tienes delante.



Visión infrarroja

Las gafas de visión infrarroja son muy útiles cuando estás explorando ambientes fríos Si hay enemigos de sangre caliente ocultos, verás grandes sombras rojas en tu escáner.



Visión nocturna

Necesitarás estas gafas cuando hayas cortado la corriente en el edificio DataDyne, para poder escapar con el Doctor Carroll. Cuando vuelva la luz, quítate las gafas, porque si no te quedarás ciego.



El ojo espía

Una cámara flotante en miniatura muy útil para vigilar sin ser visto. Mientras no revolotee en las narices de los guardas, podrás hacer un reconocimiento de cualquier zona en cualquier nivel y tomar fotos.



GO! GO!



SIMS

Tratándose del mayor y más extravagante multijugador jamás creado, uno espera algo más de los rivales controlados por la CPU o"sims" (como se llaman en Perfect Dark) que la simple elección del nivel de dificultad (fácil/intermedio/alta). En lugar de eso, Perfect Dark te proporciona sims con personalidad, para los que tendrás que desarrollar tácticas distintas si quieres eliminarlos. A medida que avances en el juego irás descubriendo nuevos amiguitos entre los que se encontrarán sims vengativos, sims justicieros, sims depredadores, sims cobardes y el (francamente terrorífico) sim perfecto.





ARMAS PERFECTAS

Perfect Dark contiene más armas de las que podemos incluir en estas páginas, así que tendremos que dejar joyas como el equipo Maian de metal líquido y las extravagantes armas Skedar para nuestro próximo número.

Cada arma tiene una función secundaria, que se activa presionando B durante un segundo. A veces se trata de una simple variación de la función principal, pero otras es un disparo no letal que sirve para calmar o atontar al enemigo, o bien tiene propiedades defensivas. Aquí tienes una selección:

Ciclón

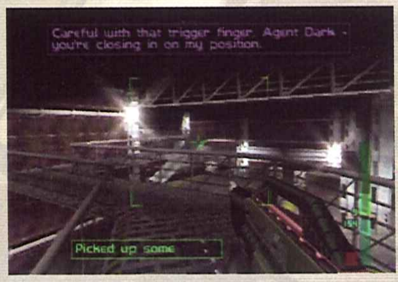
Es el arma que llevan los guardas presidenciales de elite. Vacía todo el cargador de una sola vez, esparciendo las balas por doquier. Cuando accionas el gatillo, ya no hay marcha atrás.



△ *Toda una tempestad de balas de un solo disparo.*

Dragón

¡Genial! Una metralleta súper potente que, una vez vacía, puede cargarse con explosivos de proximidad y dejarse en el suelo para que estalle. Absolutamente letal en las partidas multijugador.



△ *Una vez agotada toda tu munición, deja la pistola en el suelo y ¡apártate!*

Pistola Laptop

Una arma secreta con la apariencia de un ordenador que se abre, en plan transformer, y se convierte en una metralleta. También puedes colocarla en sitios estratégicos y usarla como arma por control remoto.



△ *Alguien va a experimentar la potencia letal del virus informático de Joanna.*

Farsight

Es el arma más mortíferamente original que hayas visto jamás. Apunta a las zonas donde haya calor y dispara a través de las paredes. Con ella, las partidas multijugador no volverán a ser iguales.



△ *El jugador número tres pone a prueba su nueva arma. ¡Corred, amigos!*

Pistola

Una vez equipada con una mira telescópica, dispone de un zoom que amplía dos veces la imagen. Cuando te quedas sin munición, activa la función secundaria y atiza a tus enemigos con la culata.



△ *¿Un civil o un terrorista armado? Dispara primero y pregunta después.*

Granada

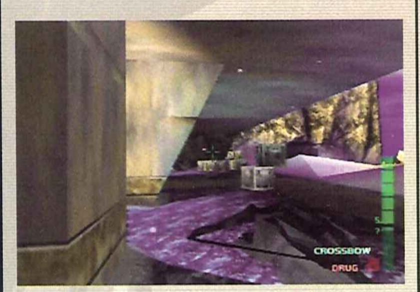
Estos pequeños y devastadores cilindros pueden ser empleados para reventar algunas paredes. En la imagen, Joanna utiliza una granada para despejar un campo de minas oculto en el área 51.



△ *¡Estos bombitas son demasiado!*

Ballesta

La manera más silenciosa de neutralizar a los enemigos en las misiones que exigen más sigilo. Puedes cargarla con dardos letales y dardos normales, dependiendo de si la misión te da licencia para matar o no.



△ *Ajusta la dosis de veneno adecuada según la víctima.*

Slayer

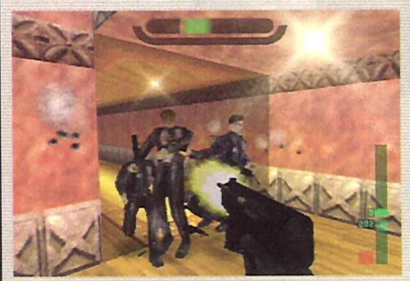
Un lanzacohetes Skedar alienígena. Lanza misiles teledirigidos o guiados por control. ¡Verás como corren tus enemigos cuando les lances uno de éstos a su base!



△ *El misil teledirigido es más rápido que los enemigos. ¡No tienen escapatoria!*

CMP-150

Apunta a cuatro enemigos al mismo tiempo. Desde la esquina, echa un vistazo al pasillo. Fija tu blanco. Vuelve a esconderte y, cuando vuelvas a mirar, seguirás teniendo los enemigos en tu punto de mira. Sentenciados.



△ *Estos chicos van a probar el poder de la CMP-150. ¡A comer plomo, chatines!*

¡DISPARA!

En los tiroteos de *Perfect Dark* hay más tensión que en los de *GoldenEye*. Los enemigos son más espabilados, más duros, y muchos de ellos son como Bruce Lee cuando pasan al combate cuerpo a cuerpo. Si dejas que se acerquen demasiado, te va a doler.

1 *Joanna se encuentra en el centro neurálgico de un edificio de alta seguridad. Ha utilizado uno de sus juguetes para averiguar el código de la caja fuerte, pero ha sonado la alarma y los vigilantes van a por ella usando la única salida posible.*



3 *Nos hemos quedado sin munición, así que hemos cambiado de arma. Ahora tenemos una Magnum. Pero hay demasiados vigilantes... la pantalla borrosa indica que Jo empieza a marearse debido a los golpes que ha recibido en la cabeza.*

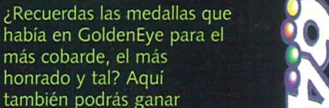
4 *¡Qué alguien nos ayude! ¡Acabamos de quedarnos sin munición en la Magnum! ¡Deprisa, por favor!*

Stand back Joanna, we'll create your escape route.



2 *¡Mira que bien funciona el sistema automático para apuntar! Unas cuantas balas y cuatro fiambres en el suelo, en un charco de sangre.*

5 *Demasiado tarde. Joanna ha conseguido munición de los fiambres que hay en el suelo, pero no hay tiempo para cargar la pistola. Estos tres karatekas la tienen acorralada.*



MEDALLAS

¿Recuerdas las medallas que había en GoldenEye para el más cobarde, el más honrado y tal? Aquí también podrás ganar medallas que mejorarán tu categoría. Para conseguir una de estas preciosidades tendrás que hacerlo muy, pero que muy bien. Es una buena manera de humillar a tus contrincantes. Hay cuatro medallas a ganar: precisión, disparos en la cabeza, asesino en masa y superviviente.



FRANCOTIRADORES

Las misiones de *Perfect Dark* son largas y extremadamente variadas. Un nivel de dificultad mayor no supondrá sólo enfrentarte a enemigos más duros de pelar o tener un par de objetivos extra. En el ejemplo que aquí te mostramos, en la misión dos, un nivel de dificultad alta significa que empiezas en el muelle, con el negociador como rehén a tu lado y un francotirador apostado en el sitio donde iniciaste la misión en los niveles más fáciles. Aquí tienes unas imágenes de esta megamisión...

Mission Overview
1: Save the Negotiator
2: Eliminate Rooftop Snipers
3: Activate Wind Generator
4: Rescue Carrington
Accept
Decline

1ª parte: Salva al negociador

El éxito o el fracaso de esta primera parte de la misión es cuestión de segundos. Empiezas en el acantilado, con la vista de un chalet de playa medio escondido. El negociador está a punto de ser ejecutado por dos matones. Dos disparos, rápidos y certeros son todo lo que necesitas. Si fallas, tú y el negociador estáis listos.







Necesitarás nervios de acero y la máxima precisión apuntando.

2ª parte: Elimina a los francotiradores del tejado





Un disparo al corazón es tan mortal como uno a la cabeza.

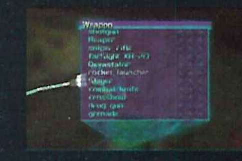
Este pesado no volverá a incordiar nunca más.

Están repartidos por toda la zona, no sólo en el tejado. Mientras vayas bajando por el acantilado, toparás con la resistencia de guardas y francotiradores. Es un buen momento para contemplar las nuevas animaciones: los guardas se arrastran por el suelo para salir de tu punto de mira y los francotiradores se tambalean y caen cuando una de tus balas los alcanza. Tendrás que explorar el chalet (muy completo; con habitaciones equipadas, un gran comedor y una red de túneles que se extiende por todo el sótano) para dar con los últimos francotiradores que quedan.

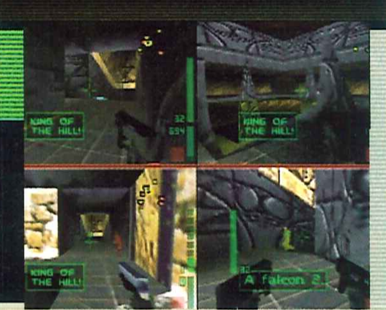



GO! GO!

PERSONALIZA TUS ARMAS
Más buenas noticias para los fans de las partidas multijugador: existe una opción para elegir qué armas deben aparecer en las zonas de combate. Si quieres armas potentes, pero te parece que la devastadora RCP-120 es algo excesivo, puedes desconectarla. Especifica una o dos armas que desees (Farsight y Magnum, por ejemplo) para crear escenarios a tu medida o ves a saco y activa todo el arsenal a tu disposición para que sea el destino el que decida. A gusto de todos.



SIMULADOR DE COMBATES



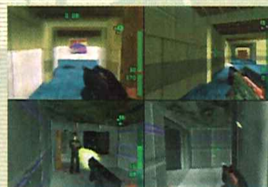
En el modo Simulador de Combates encontrarás la variedad de opciones multijugador en todo su esplendor.
Los diseñadores del juego han incorporando las mejores opciones deathmatch de los mejores shooters en primera persona para PC y les han añadido un montón de buenas e innovadoras ideas que jamás hemos visto en otros juegos, creando de esta manera el multijugador más impresionante para N64 de los últimos tiempos.

Áreas de combate

GoldenEye presentaba una mezcla de niveles construidos especialmente en plan deathmatch (como el Templo y la Biblioteca) y extractos de la partida para un jugador (los Archivos y el Bunker). Sin embargo, las áreas de combate en Perfect Dark están especialmente diseñadas para la carnicería entre amigos. También son mucho más grandes, lo cual es muy útil si la zona está infestada de sims. Además, como extra, tendrás la oportunidad de recuperar algunos de los elementos clásicos de GoldenEye. ¿Te suena el nombre de Felicity?



El radar emite señales diferentes para identificar a cada jugador.



¿Reconoces esto? Los lavabos quedan escaleras arriba a la derecha y la planta embotelladora a la izquierda.



Los sims de color azul son aliados tuyos en esta partida a cuatro.

Desafíos

Los desafíos de combate os enfrentan a ti y a tus colegas (o tus sims favoritos) a la CPU en series de 30 escenarios. Ha habido uno en especial que nos ha llevado mucho tiempo, un combate tenso contra un equipo de alienígenas equipados con Farsights en el viejo Complejo GoldenEye. Aplícate y podrás ganar un premio...



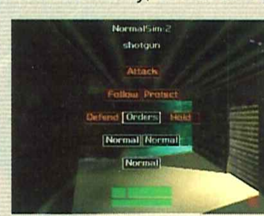
Dos jugadores que han decidido emplear armas más tradicionales.

Detrás del menú de opciones hay todo un festival de luces y colores.

¡Mira lo que hay ahí! Un buen disparo y acabas con esa sombra.

Figurantes

Si no tienes amigos para un buen deathmatch, ¿por qué no invitar a algunos personajes controlados por la CPU (o sims, en la jerga PD). Puedes contar hasta con ocho, si te atreves con el reto... y, si eres un tipo con suerte y tienes cuatro amigos con los que jugar, puedes añadir cuatro figurantes (sims) para complicar un poco más la cosa. Estos figurantes pueden ser compañeros de equipo, enemigos individuales o incluso formar parte de una fuerza enemiga a la que tú y tus colegas debéis enfrentaos.



Estadísticas

Puedes guardar los datos de tu actuación personal en combate en un controller pak, así, cuando juegues contra tus amigos podrás utilizar el personaje que has ido desarrollando. Todos los datos son almacenados, desde el número de horas que has pasado jugando hasta los daños sufridos, y (cómo no) las habilidades que vas adquiriendo, que van desde Beginner (principiante) hasta Perfect (perfecto) a lo largo de 21 niveles.



El jugador número uno era Duncan Botwood, el diseñador del juego. No es raro que nos ganara. ¡Así cualquiera!

La unión hace la fuerza

Existe un modo cooperativo que contiene los mismos niveles, los mismos enemigos, los mismos objetivos en las misiones y las mismas opciones de dificultad que el modo para un jugador. Puedes jugar con dos jugadores de principio a fin, o invitar a un amigo, en un momento concreto, para que te ayude si tienes demasiados problemas o te has quedado atascado.



Cuanto más te metas en el juego, más personajes podrás elegir.

"¡Cúbreme, voy a entrar!" El modo cooperativo es muy entretenido.

El jugador número dos activa el ojo espía. ¡Buena jugada!

Solo, pero en compañía

¿Quién necesita un segundo jugador para una partida en modo cooperativo? ¡Si puedes traerte un sim! Aunque no logre completar solito los objetivos de la misión, puede serte útil cuando necesites que alguien te cubra y para atacar a los enemigos. Dos, mejor que uno.



Escoge sus armas y dale órdenes a tu sim mediante un sistema de rueda, como en Turok 2.

¡Es un robot de Joanna Dark! Si lo prefieres, también puedes utilizar como tu compañero sim cualquier personaje extra que hayas ganado.

ARMAS EXTRA

Si no tienes bastante con las más de 40 armas creadas para el juego, puedes dejar paso a la nostalgia: la opción pistolas GoldenEye. Incluye casi todas las antiguas armas de Bond y podrás elegir tus favoritas para utilizarlas en los deathmatch. Así tendrás ocasión de comparar la potencia de la RCP-90 y de la AR-33 con sus versiones futuras, la RCP-120 y la AR-34.





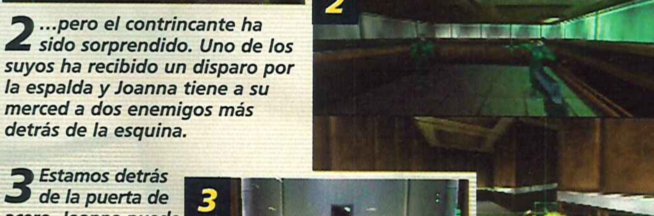
Bandos opuestos

Por si un modo cooperativo no fuera suficiente, existe un modo para dos jugadores llamado contra-operativo. Selecciónalo y verás cómo uno de los jugadores toma el control de todo el bando enemigo, cambiando de un guarda a otro cuando uno es abatido. El que juega como Joanna tiene los mismos objetivos que en el modo individual.

1 Empieza aquí. Joanna se encuentra en la pantalla superior y su contrincante en la inferior. Es como el juego del gato y el ratón, sobre todo si ambos jugadores conocen bien el nivel.



2 ...pero el contrincante ha sido sorprendido. Uno de los suyos ha recibido un disparo por la espalda y Joanna tiene a su merced a dos enemigos más detrás de la esquina.



3 Estamos detrás de la puerta de acero. Joanna puede disparar a través del cristal. Gracias la barra de salud del contrincante, sabremos si le hemos dado en un punto vital.



4 El jugador número dos ha perdido una vida y no le ha quedado más remedio que adoptar el cuerpo de otro vigilante, con lo que ha pillado por sorpresa al jugador número uno. Vete despidiendo, Joanna.

5 ¡Aquí los malos también se quedan sin munición! Cuando haya recargado su arma, el jugador número dos se lanzará a través de esa puerta para darle el toque de gracia a la señorita Dark.

Mission Failed 1
Mission Status: Failed
Agent Status: Deceased
Mission Time: 3:21
Weapon of Choice: falcon 2
Kills: 15
Accuracy: 21.8%
Shot Total: 87

Mission Completed 2
Mission Status: Failed
Agent Status: Active
Mission Time: 3:21
Weapon of Choice: cmp150
Kills: 1
Accuracy: 10.4%
Shot Total: 173

6 Y ya está. Quince muertes a favor de Joanna y sólo una para el contrincante, pero fue la que realmente contaba y la misión ha fracasado. Ganan los malos. ¡Pobre Juanita, qué bochorno!

EXPANSION PAK

La versión a la que hemos jugado emplea el expansion pak para realzar los gráficos, muy al estilo DK64, y ampliar los niveles. Necesitarás instalar un pak para poder jugar, aunque los de Rare están trabajando con la idea de una versión multijugador simplificada para las N64 que no cuenten con dicho periférico. Suponemos que para ahorrarse las quejas de la gente que tenga una consola sin pak y compre Perfect Dark sin saber que es necesario.



PURO VENENO
A los jugadores experimentados les encantará este arma no-letal conocida como la pistola de drogas que lanza dardos envenenados. Cuantos más reciba tu oponente, más atontado quedará, y su parte de la pantalla quedará borrosa y desenfocada. Todavía podrán contraatacar, sobre todo si disponen de una arma desenfundada, pero contra jugadores inferiores es una ocasión ideal para conseguir las medallas de precisión y disparos a la cabeza.





Esto es *Perfect Dark*. O, al menos, una pequeña muestra. El juego es tan extenso que, en ocho páginas, sólo podemos hablarte de la punta del iceberg. Pero lo mejor de todo es que, a pesar de la gran expectación que está generando, ningún crítico podrá decir de *Perfect Dark* aquello de mucho ruido y pocas nueces...

Según Rare, solo contiene un 30% del motor original de *GoldenEye*, utilizado como base para construir nuevos niveles y animar personajes. Desde el primer momento, cuando empiezas a jugar, resulta obvio que el juego es "hijo" de *GoldenEye*. Lo sientes igual (aunque está más pulido) y con los controles experimentarás cierta familiaridad. La mejora más notable tiene que ver con los gráficos. *Perfect Dark* presenta un aspecto más sólido que *GoldenEye* (que después de dos años, no es que tenga un aspecto anticuado, precisamente) y sus niveles son mucho más complejos. Las luces a tiempo real producen sombras espectaculares y, si las aciertas de un disparo, oscurecerás la zona.

Los malos son más listos que antes y tienen la habilidad de ponerse a cubierto cuando son atacados. También saben cómo emplear paredes y columnas para esconderse y sorprenderte. Si llevan armas, también se les acaba la munición, como a ti, con lo que están obligados a recargar (la ocasión perfecta para atacarles). Conseguirás desarmarles si con un disparo les quitas el arma de la mano o vas corriendo y se la arrebatas. Entonces, puede que pasen dos cosas: que se arrodillen ante ti, pidiendo clemencia o que les de por atacarte en plan Bruce Lee.

El juego tiene muchos diálogos, y no sólo durante las escenas más cinematográficas. Si te diriges a una persona amable, o hacia un civil, te saludan y se ponen a charlar. Si en ese momento sacas la pistola y los apuntas,

*Las escenas de combates sin armas parecen sacadas de **Matrix**.*

El Dr. Carroll no está en su mejor momento cuando lo encuentras. ¿Qué ha ocurrido?



Estas armas tan mortíferas son como las pistolas miniatura de Robocop.

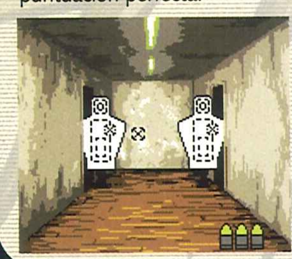
A Joanna no le entra en la cabeza que hay una forma más civilizada de parar un taxi. Así le van las cosas...

GRÁFICOS ***No se mutila a los enemigos, pero hay litros y litros de sangre, manchas en las paredes y charcos alrededor de los fiambres.***

PERFECTO Y DE BOLSILLO

Que Perfect Dark será compatible con el GB Pak no es ninguna novedad, pero la última sorpresa de Rare es que existe un pequeño anticipo del juego en formato Game Boy. Es un juego completo (con rumble pak, opciones de impresión con la GB Printer, posibilidad de enlace, conexión infrarroja y modo deathmatch para dos jugadores) y si además lo conectas al GB Pak, podrás abrir todavía más cosas de la versión para N64. Al igual que su hermana mayor, la versión para GameBoy incluye trampichuelas varias y transferirlas a la N64 activa personajes extra y opciones que no podrías conseguir de otra manera.

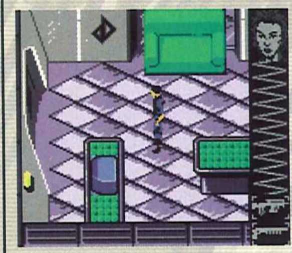
Objetivos
Parecido a la zona de práctica de tiro que encuentras en el sótano del Instituto Carrington en la versión para N64. Dale a los muñecos en el corazón y conseguirás una puntuación perfecta.



Rehenes
Rastrea el edificio y rescata a todos los rehenes. Deberías ir con cuidado cuando apuntes, porque matar a algún civil accidentalmente significa que tu misión ha fracasado.



Instituto
La versión para GameBoy incluye el Instituto Carrington. ¿Será que Joanna Dark ha impresionado tanto a sus preparadores que ahora la ascienden a las misiones de la N64?



Araña
El entrenamiento no es un juego de niños, que lo sepas. Esa arañaza es mortal si te acercas demasiado a ella. Atácala desde la distancia o lo que es mejor... ¡sal corriendo!



¡Muuuuuu!
¡Socorro! ¡Es la vaca terrorífica de Conker's Pocket Tales!... Uf, sólo es una silueta bovina maléfica grabada en la pared. Estos de Rare y sus bromitas... ¡Qué ganas de asustar al personal!



sus reacciones pueden ser de lo más divertidas. Joanna usa un juego de auriculares para contactar con su cuartel general en el instituto Carrington, y el señor Carrington (con una voz tipo Constantino Romero) le va proporcionando información muy interesante. Tras eliminar a algunos malos en plan espectacular oirás sus voces de clemencia ("Eso duele") y, además, estarás acompañado de los graciosos comentarios gentileza del alienígena Maian, Elvis, que te acompañará en una misión después de que evites que le diseccionen en el Área 51. ¡Pero aquí hablan hasta los seguratas! Van comentando sus cositas y si les disparas dirán cosas como "Me han dado".

Teniendo en cuenta que estamos ante un juego que es como el buque insignia de Nintendo, es sorprendentemente gore. Mucha sangre, mucho cadáver que permanece en el suelo durante largo tiempo y sólo desaparecen cuando hay demasiados. No se mutila a los enemigos, como en *Turok 2*, pero hay litros y litros de sangre, manchas en las paredes, charcos alrededor de los fiambres, civiles heridos que buscan refugio y van dejando un rastro de sangre en su huída... Veremos qué dicen los que califican los juegos por edades.

Perfect Dark es el juego más completo que tiene la N64. Aprovecha todos los periféricos de Nintendo, desde el Controller Pak hasta la Game Boy Printer. Por lo que hemos visto hasta ahora, el nivel de dificultad es suficiente para garantizar una durabilidad equivalente a la de *GoldenEye*. Estate atento porque pronto te ofreceremos más información en exclusiva e imágenes nuevas. Aún no hemos acabado de informarte. Que lo sepas.



▽ *Herir a civiles está feo, pero éste era sospechoso.*

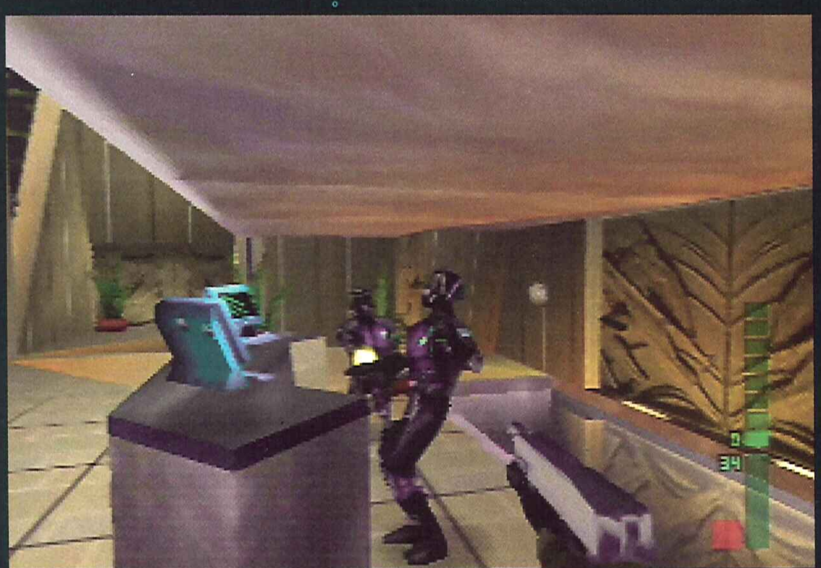


△ *El juego contiene muchas escenas cinematográficas, con música envolvente y voces con clase. Muy bueno.*



▽ *Ahora estamos muy lejos de casa. Eso es un enorme guerrero Skedar de color verde. ¡Socorro mamá!*





△ *Esta moto voladora es lo que necesitas para desplazarte por el área 51.*

◁ *¡Mira qué pedazo de dardo le has clavado! Ahora se estará quietecito un rato.*

▽ *La pistola ofrece una solución más definitiva. No volverán a levantarse.*

OPCIÓN DIFUNTA

Pudo haber sido, pero no fue. Por problemas técnicos, finalmente no podrás poner tu careto a los personajes de las partidas multijugador mediante una Game Boy Camera y con un GB Pak. Con los periféricos conectados a tu mando de control podías tomar una foto y visionarla en la pantalla de televisión o cargar cualquier instantánea que tuvieras almacenada en la memoria de la cámara. Luego, sólo tenías que rehacer un poco los polígonos que formaban tu cara. Aquí te explicamos su procedimiento.

1r Paso

Pon tu mejor cara. Nuestra amiga se concentra y mira a la Game Boy Camera fijamente, intentando parecer dura e intimidadora, una máquina de matar (¡pero si se está riendo!). Seamos serios, por favor.





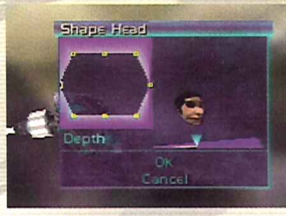
2º Paso

Así es como Perfect Dark la ve. Los retoques en pantalla van despacio si utilizas el GB Pak, pero al menos te ahorras tener que aguantar la Game Boy todo el rato.

3r Paso

Ahora eliminemos todo lo que queda fuera del cuadrado azul, para que únicamente su cara sea lo que permanece en la imagen. Más tarde podrá elegir el peinado que quiera.





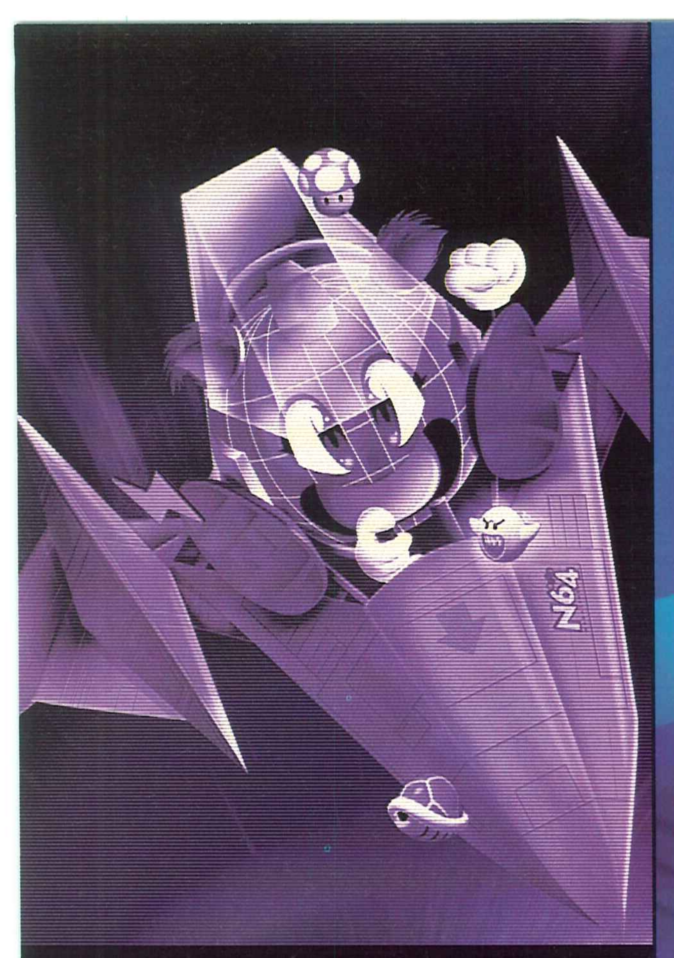
4º Paso

Ya que no todas las cabezas son iguales, nuestra colega tiene que manipular un poco la forma de su cráneo y jugar con los polígonos para crear una aproximación lo más acertada posible de su "coco".

5º Paso

Llegó el momento de poner a prueba nuestro engendro. Queda un poco rarito... ¿Será porque le falta el cuello? Tanto da, tendrás que esperar a otro juego para hacerlo tú mejor.





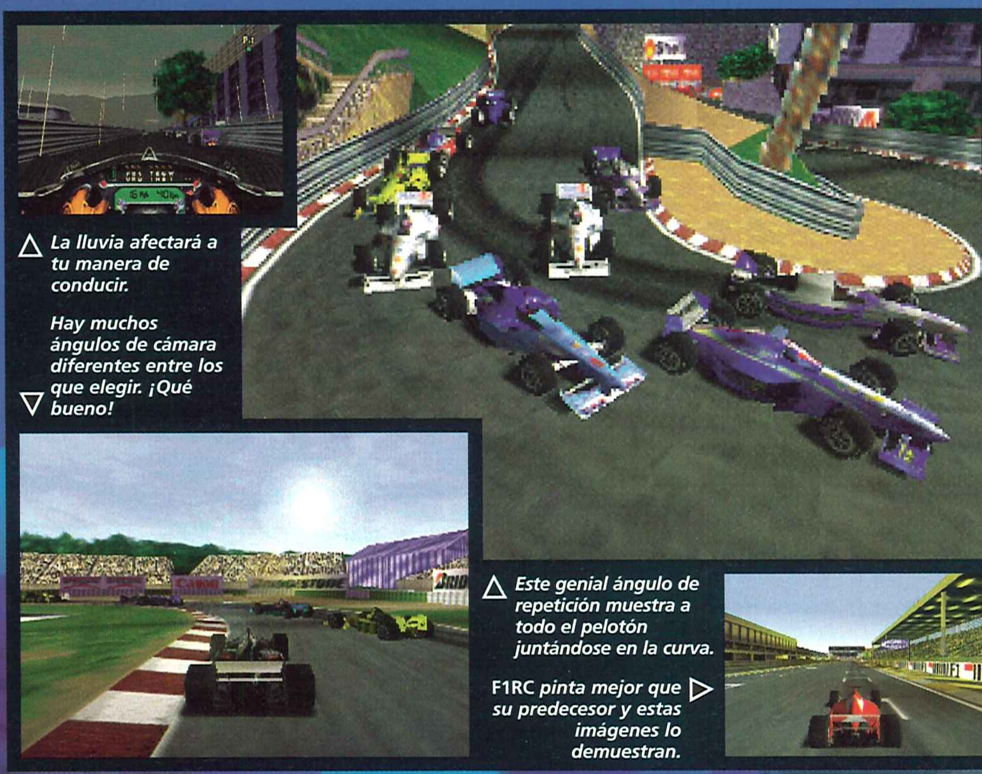
VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues, échale un vistazo a nuestra sección Planeta 64.

GO! GO!



La lluvia afectará a tu manera de conducir.

Hay muchos ángulos de cámara diferentes entre los que elegir. ¡Qué bueno!

Este genial ángulo de repetición muestra a todo el pelotón juntándose en la curva.

F1RC pinta mejor que su predecesor y estas imágenes lo demuestran.

F1 RA CHAM

no pares, sigue, sigue...



LA FICHA

F1 RACING CHAMPIONSHIP	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Abril

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

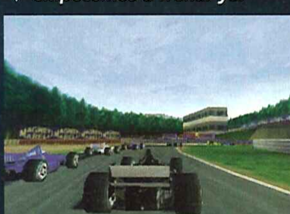


El juego va a la velocidad del rayo y se maneja muy bien.

En las repeticiones puedes ir de un coche a otro: todo un detalle. Sin duda, es material de primera.

Aquí se nos fue la mano al tomar la curva.

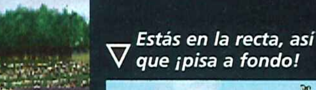
¡Curva a la vista! Mejor que empecemos a frenar ya.



No sabemos si será tan buena como en F1 World Grand Prix, pero la visión en primera persona está muy bien y se completa con vibraciones muy convincentes.



El juego está lleno de detalles impresionantes.



¡Qué cantidad de coches azules hay aquí! Por suerte hay muchos equipos entre los que elegir.

¡Vaya, hombre! Ahora que nos acercamos a la maldita curva de Mónaco la lluvia aprieta.

Estás en la recta, así que ¡pisa a fondo!





CING PIONSHIP

F1 World Grand Prix y, en cierto modo, también su secuela, son los reyes indiscutibles de la Fórmula 1 en la N64. Pero el año pasado Ubi Soft les dio un buen susto con *Monaco Grand Prix*. Aunque le faltaba algo de la profundidad de *F1WGP*, *Monaco* era más accesible que sus competidores y un pequeño gran juego de carreras. Parece que *F1 Racing* sigue la excelente línea de trabajo de su predecesor. La valiosa licencia FOA ha sido actualizada para incluir a todos los equipos, circuitos y normativas de la temporada de 1999 e incluso han incorporado el nuevo circuito de Sepang, en Malasia, con el que el número de carreras asciende a 16. Se ha retocado y pulido el control analógico de *Monaco* y también se ha trabajado bastante en el manejo. La diferencia entre el modo *arcade* y el modo simulador es ahora notable: en el modo *arcade* los coches se pegan al circuito, lo que permite tomar mejor las curvas.



TECNOLOGÍA *La valiosa licencia FOA ha sido actualizada para incluir a todos los equipos, circuitos y normativas de la temporada de 1999, e incluso el nuevo circuito de Sepang, en Malasia.*

Existe un modo de conducción completamente nuevo –en esencia, una opción de entrenamiento– que te enseña cuándo hay que frenar en las curvas. Para los principiantes se ha instalado un autofrenado al estilo de *F1 World Grand Prix*. En los modos Campeonato y Contrarreloj se ha incluido un modo escenario, titulado –qué curioso– "Pick Up and Play" (algo así como "Elige y juega"). Con él, te ves inmerso de repente en una situación determinada y se te ofrecen varios objetivos (por ejemplo, impedir que otro conductor te adelante durante un número determinado de vueltas). Por desgracia, el modo multijugador sólo es válido para dos, pero ofrece emoción a toda velocidad. El manejo del estilo *arcade* te llevará hasta la meta sin que notes ni una alteración en los detalles o en la velocidad de las animaciones.

Estamos ansiosos por echarle el guante a este pedazo de juego, y pronto tendremos lista una completísima review.

CONTINUARÁ... En breve te ofreceremos una *review* exhaustiva de las que hacen época.

¡YA SÓLO FALTA UN MES PARA QUE LOS POKéMON EN 3D NOS RODEEN!



Meowth recibe un duro golpe. ¡Pobre!

Presiona el botón para endurecer a tu Metapod mientras caen rocas del cielo.



La galería fotográfica no aparece en la versión japonesa del juego.

Un ataque de agua en su momento álgido. Mucho mejor que lo visto en la Game boy.

Los minijuegos son muy divertidos. En este tienes que hacer excavaciones.

Qué, ya te has cansado de esperar a que lleguen de Japón las últimas novedades Pokémon? Pues anímate, porque debido a un cambio inesperado de fechas de lanzamiento en Europa, *Pokémon Stadium* llegará seis meses antes de lo previsto. Ya tienes una razón para alegrarte. Y dos si te decimos que el Transfer Pak aparecerá al mismo tiempo, incluido con el juego o por separado.

La versión de este extraño y maravilloso juego japonés está de camino, y como añadido al ya de por sí divertido cartucho, podremos disfrutar de él en castellano, lo que significa que no tendremos que ir descifrando textos en inglés.

La acción principal tiene lugar en la zona de combate y, gracias al Transfer Pak, podrás descargar todo el contenido de tu Pokédex personal desde cualquiera de las dos versiones del juego para Game



POKéMON
pikachu contra el mundo



Una buena selección de monstruos que puedes enviar a luchar contra la temible rubia de ahí abajo.

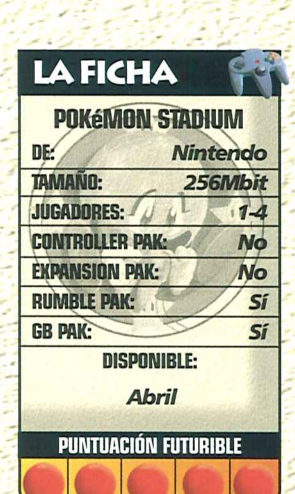
¡Groaaaarrr! ¡ Aplastaré con mi súper tripa a cuantos se atrevan a plantarme cara!

Este monstruo aprovecha las corrientes de aire caliente para planear.

Alguien ha hecho enfadar a Pikachu. No te preocupes, Pika, nosotros nos encargaremos de él.



Dale un yogur a Kadabra antes de que se enfade de verdad. ¿No ves cómo te lo pide?



LA FICHA

POKéMON STADIUM	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	Sí
DISPONIBLE:	Abril

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Un Nidoran curioso inspecciona el objetivo de la cámara.

Problemas de coordinación en el baile Clefairy.

Es muy fácil organizar tus Pokémon en la N64.

Nosotros disfrutaremos del juego en castellano.

Boy a la que hayas estado jugando. Cuando tus Pokémon estén bien guardados en el cartucho de *Pokémon Stadium*, podrás utilizarlos en distintos enfrentamientos.

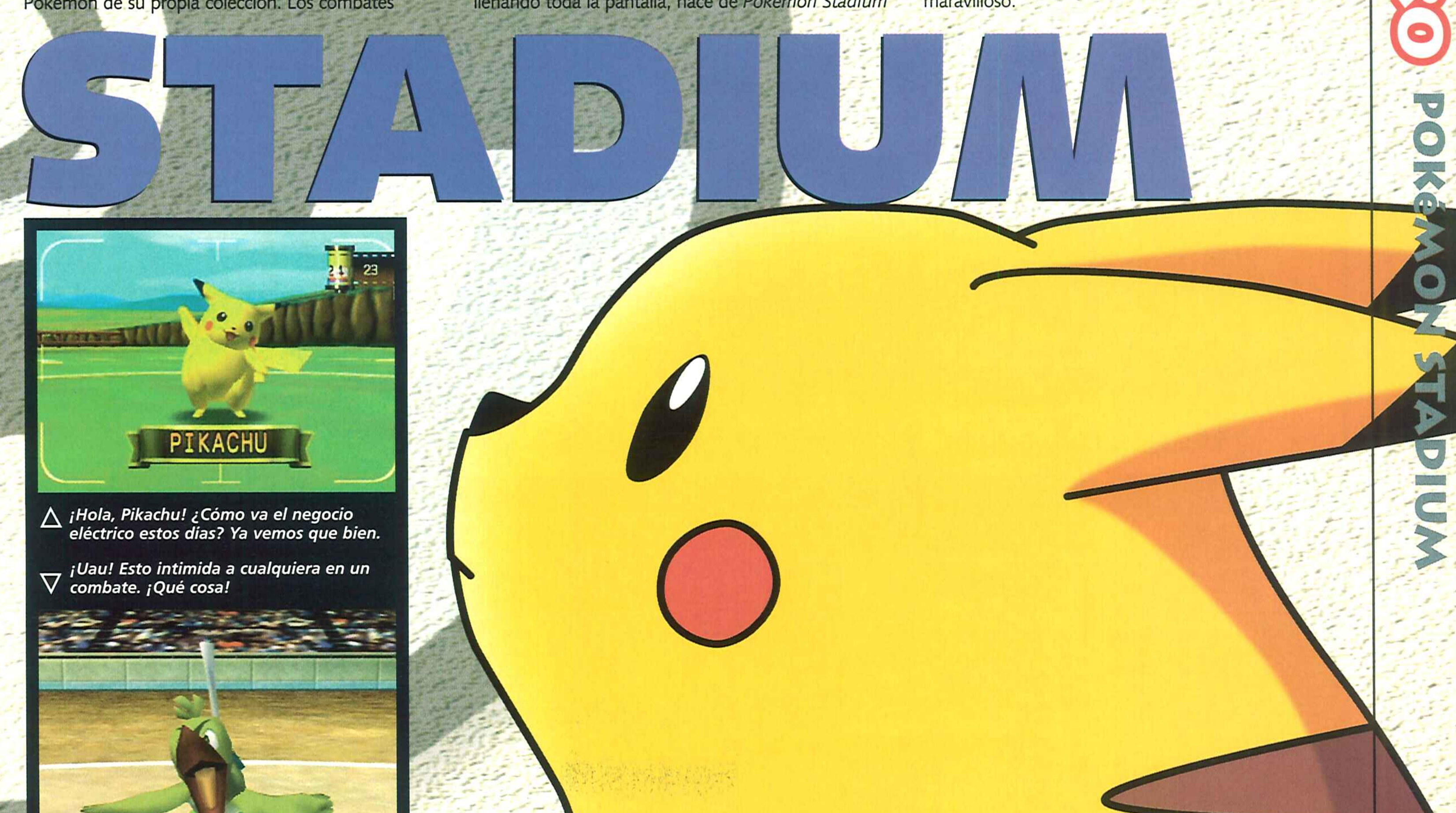
GRÁFICOS ***La posibilidad de contemplar todos tus Pokémon en 3D y ver sus espectaculares ataques llenando toda la pantalla, hace de Pokémon Stadium una compra esencial.***

Hay campeonatos para Pokémon del mismo nivel, un modo aventura frente a una pandilla de entrenadores de los más duros (al estilo del Alto Mando de la versión GB) y un modo para cuatro jugadores en el cual cada participante aporta tres Pokémon de su propia colección. Los combates funcionan del mismo modo que en la Game Boy. Por turnos, los jugadores seleccionan una opción de su lista de cuatro ataques. Puedes marcar un límite de tiempo si quieres, añadiendo así un nuevo elemento estratégico al combate, dado que ambos contendientes intentarán infligir todo el daño que puedan antes de que el límite de tiempo expire.

La posibilidad de contemplar todos tus Pokémon en tres dimensiones y ver sus espectaculares ataques llenando toda la pantalla, hace de *Pokémon Stadium* una compra esencial, especialmente si tienes un grupo de amigos "enganchados" a este fenómeno. Conectando distintos Transfer Pak podrás intercambiar Pokémon vía N64 y reajustar tus preferencias con más facilidad que si unieras dos Game Boy. La oportunidad de poder jugar con tu cartucho de GB en la pantalla del televisor si te ves en necesidad de capturar a un Pokémon concreto antes de seguir con el juego, completa con creces las mejores conexiones Pokémon hasta el momento.

Además, también tienes nueve minijuegos geniales, al estilo *Mario Party*, con los que jugar contra tres contendientes de la máquina. Entre ellos destaca una batalla de hipnosis entre cuatro Drowzees que es la risa. Cuando una versión traducida completa caiga en nuestras manos, te contaremos qué más esconde ese cartucho maravilloso.

STADIUM



¡Hola, Pikachu! ¿Cómo va el negocio eléctrico estos días? Ya vemos que bien.

¡Uau! Esto intimida a cualquiera en un combate. ¡Qué cosa!

CONTINUARÁ... Antes de lo que esperas, tendrás una completísima review con todos los detalles de Pokémon Stadium.

PRECEDENTES EN 64

Te ofrecimos una *preview* de *Legacy of Darkness* en el número anterior.

A PROPÓSITO DE HENRY
Un personaje muy enigmático. Henry tiene su propia aventura, en el transcurso de la cual tendrá que salvar a seis niños en siete días (está prohibido utilizar las cartas del Sol y la Luna). Pero, juega como Cornell y en su aventura una mujer casada con un vampiro te pedirá que rescates a su hijo Henry... ¿podría tratarse del mismo Henry, que después crece y se dedica a rescatar niños? Tendrás que averiguarlo tú solo...



Medusa y sus ataques demoledores. ¡Será víbora!

La Torre Embrujada hace una aparición estelar.

El interior de la Torre de Ejecuciones, inundada por la lava.

¿Fantasmas de cristal de colores? ¡Fantasmagórico!

Éste es el nivel anterior al del castillo.

Cara de mujer y cuerpo de araña. Te pone los pelos de punta.

CASTLE LEGACY OF DA

¿Una secuela precedente a la anterior?

LA FICHA



CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK: 17 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
11.900 pesetas	

¡ES LA GUERRA!

Los dos personajes nuevos, Henry y Cornell, realizan ataques bastante potentes, si bien éstos aún se pueden reforzar de la forma acostumbrada.

Cornell

Cornell lanza unos rayos de energía devastadores como arma por defecto (botón B) y, para los combates de cerca, se guarda su tremebundo zarpazo (pulsa el botón C-izquierda). No está mal.



Los ataques de Cornell son los más fieros del juego. ¡Por algo es un hombre lobo!

Henry

Este caballero cuenta con una pistola (un arma poco caballerosa en una refriega que se supone transcurre unos siglos atrás). Una pulsación de B basta para eliminar a los rivales desde una buena distancia. Con C-izquierda, Henry iniciará un ataque a latigazos, más acorde con el ambiente del juego.

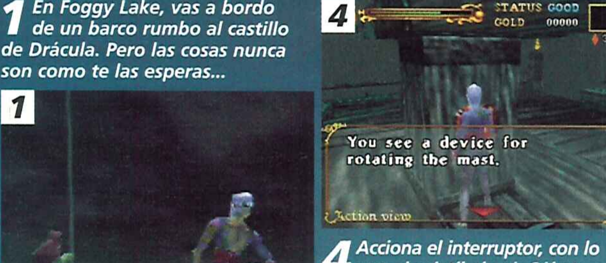


La pistola de Henry es una pasada. Puedes disparar contra enemigos a kilómetros de distancia.



Así empiezan las cosas...

Todos los personajes, a excepción de Henry, empiezan desde un nivel nuevo llamado Foggy Lake (Lago Neblinoso). Un nombre muy apropiado, pues "niebla" no le falta. Visítalo con nosotros...



***1** En Foggy Lake, vas a bordo de un barco rumbo al castillo de Drácula. Pero las cosas nunca son como te las esperas...*

***2** Al ir hacia la popa, un ser mitad hombre, mitad lagarto te asalta. ¡Huy!*

***3** Al matarlo, aparecerá una plataforma. Trépala para acceder al siguiente nivel del barco.*

***4** Acciona el interruptor, con lo que el mástil girará. Súbete a él y camina hasta llegar al siguiente.*

***5** Vuelve a hacer lo mismo y hallarás la Llave de Cubierta. Baja a la cubierta inferior y utiliza la llave para abrir la puerta.*

***6** Ve hacia la sala principal y mata a todos los enemigos que encuentres. La sala empezará a inundarse.*

***7** Cuando el agua cubra las cajas, trepa a las plataformas de encima y dirígete hacia la salida.*

***8** El barco se hunde. Utiliza los trozos flotantes para saltar al puente de piedra partido...*



***9** ... donde te aguarda una sorpresa bastante desagradable. ¡Una serpiente marina! ¡Inmensa!*



***10** Evita su garra, pero por lo demás no te planteará muchos problemas. Una vez la hayas derrotado, dirígete hacia tierra firme.*

CAMBIO DE IMAGEN

¿Harto de la armadura reluciente y plateada de Reinhardt? ¿Cansado del atuendo de campesina rumana de Carrie? ¡Tranqui! Cámbiales el traje en la pantalla para seleccionar al personaje. A todos menos a Henry, que parece tener mucho apego a su armadura y leotardos marrones. No es que el cambio de vestuario aporte una nueva habilidad al personaje o algo así; no. Se trata de un mero cambio de look y ya está. Pero bueno, es una opción más.





VANIA
RKNESS

Es difícil analizar *Castlevania: Legacy of Darkness*. Por un lado, Konami ha tardado, pero ha lanzado *Castlevania* fiel a la idea original del juego (un acto que quizá sea digno de admiración), incluyendo cuatro personajes dispares, cada uno de los cuales toma su propia y oscura ruta. Por otro lado, es injusto que aquellos jugadores que ya compraron el anterior *Castlevania* tengan que gastarse dinero en un juego muy similar, por mucho que cuente con el aliciente de unos cuantos extras más y dos personajes nuevos. Desde luego, si la primera parte no te convenció, necesitarás agallas para jugar el juego otra vez con Reinhardt o Carrie y volver a encontrarte con Garden Maze, la pesadilla de la entrega anterior.

Legacy of Darkness es, básicamente, el mismo juego, pero con dos personajes más. De acuerdo que los nuevos protagonistas (Cornell, un hombre lobo a tiempo parcial, y Henry, un pistolero con cuerpo de metal y alma de niño) son muy diferentes de Carrie y Reinhardt y que cada uno accede a nuevos niveles (en realidad, tanto Reinhardt como Carrie tienen también aventuras distintas), pero (y esto es para poner peros) verás pasar ante tus ojos los mismos niveles del juego original. No necesariamente en el mismo orden, a Dios gracias, pero con frecuencia volverás a visitar sitios que ya conoces.

Los hechos de *Legacy of Darkness* tienen lugar ocho años antes del relato original, de ahí que algunos escenarios tengan otro aire. La escalera de acceso al castillo, por ejemplo, no está tan deteriorada y el largo trecho por el bosque ahora abarca dos áreas un poco cambiadas. Por suerte, no hay ni rastro de Eddie, de su motosierra, ni de los indestructibles perros Cazafantasmas en Garden Maze. El juego, sin embargo, se repite mucho, y el poco material nuevo no es un buen pretexto para iniciar una nueva caminata por las áreas más tediosas. Sin novedad en el frente en cuanto a los sustos del primer juego, el mismo vampiro trepa muros sigue apostado en la entrada previa a las cabañas, a pesar del supuesto lapso de

TECNOLOGÍA ***Los aspectos técnicos del juego no han sido mejorados. La cámara continúa siendo poco efectiva y, en algunas ocasiones, puede ser frustrante.***

GO! GO!

sus más y sus menos

+

- Buena ambientación.
- Cuatro personajes...
- ...y cuatro aventuras.
- Aterrador, a veces.

-

- Tristón.
- Los niveles son los mismos para los personajes.
- La cámara te pone de los nervios.
- Saltos muy difíciles.

Si esto te gusta...

Shadowman
Acclaim
M64/22, 95%
Una aventura en 3D espeluznante y muy adulta.



7 GRÁFICOS
Préstales atención: bajo la combinación de colores sin gracia se esconden gráficos bastante buenos.

8 SONIDO
Banda sonora orquestada; muy cinematográfica, y efectos de sonido adecuados al ambiente.

6 TECNOLOGÍA
Técnicamente, Castlevania no está a la altura de las circunstancias.

7 DURABILIDAD
Cuatro personajes, si tienes la paciencia de jugar con todos.



VEREDICTO
Un juego entretenido y lleno de emoción vampiresa, así como de imperfecciones. Aunque, en el fondo, *Castlevania: Legacy of Darkness* no varía mucho con respecto al título original.

75%

ENSALADA DE MONSTRUOS

Jefes. Nos encantan. Te mostramos dos ejemplares, extraídos del bestiario de *Castlevania: Legacy of Darkness.*

Medusa



1 Recién salida de una película de miedo. Vigila con las serpientes del suelo que se pegan a ti.

2 Medusa intentará estrujarte enroscando su cola en tu cuerpo. Una experiencia no muy agradable.

3 Para acabarlo de rematar, su mirada petrifica a los mortales, aunque no mueres en el acto.

Arpia



1 Un ser mitológico donde los haya. Aquí se impone el uso del sistema de seguimiento, pues a la malvada Arpía le gusta sobrevolarte.



2 Vigila sus armas de ataque: rachas de viento, rayos y plumas más afiladas que cuchillas.

3 No dejes que se pose sobre ti; la Arpía descenderá, te asirá en sus garras y te soltará desde una gran altura.

Henry tiene que rescatar a seis niños en siete días. O sanseacabó...



Desplaza las plataformas para alcanzar la siguiente área. Más saltos, ¡qué bien!

¡Vuelta al jardín laberíntico!

El juego está lleno de saltos que no son, precisamente, fáciles ni tampoco divertidos.



Silverback Skeleton. Tienes que luchar otra vez contra él.

Cornell tiene que encontrar a un niño llamado Henry.

ocho años entre los personajes. Por mucho que nos duela decirlo, los aspectos técnicos del juego no han mejorado. La cámara sigue siendo una experiencia muy frustrante y, a veces, es tan ineficiente que te hace perder la vida. De hecho, es una atrocidad, comparada con el excelente trabajo de *Shadowman*. El sistema de seguimiento, aunque ayude a apuntar a los enemigos más a la vista, no sirve de nada si no estás colocado frente a ellos, y por lo general la cámara es incluso peor en las batallas contra los jefes, en las que intentar precisar con el disparo es una odisea.

Los gráficos, asimismo, no han variado mucho de aspecto: un poco sosones, grisáceos y muy neblinosos. No obstante, dedícales una atenta mirada y verás que hay bastantes detalles. Lástima que la combinación de colores no sea la más apropiada. Algunas de las animaciones, en cambio, son bastante impresionantes y los jefes son más asombrosos que nunca, véanse sino la horrenda Medusa y la perversa Arpía, la cual utiliza bombardeos en picado.

Siguen ahí muchos de los saltos de exagerada precisión que arruinaron el primer *Castlevania*; un elemento más del juego que parece contar con la confabulación de la cámara para hacerlo endiabladamente difícil. Ésta se bloquea en la posición más inadecuada, por lo que ni de forma manual puedes obtener la perspectiva mejor y, por tanto, más útil. Mal asunto.

GRÁFICOS — **Si les dedicas una atenta mirada verás que hay montones de detalles. Lástima de la mala combinación de colores escogida.**

Puede dar la impresión de que se la tenemos jurada a *Castlevania: Legacy of Darkness*, pero es que parece estar tan fuera de órbita del panorama actual que nos ha decepcionado mucho. Aún se puede decir de él que es un juego sólido, a pesar de los fallos, y que puede llegar a ser muy divertido a veces, pero lo cierto es que todo esto no justifica el precio de esta "edición especial". Hace un año, cuando la primera versión de *Castlevania* en 64 bits apareció, el mercado de los videojuegos era muy diferente y el título resultaba más apetecible. Pero, entretanto, se han publicado *Shadowman* y *Resident Evil 2*, juegos que no tienen ni punto de comparación con éste. Por último, como aventura en 3D *Castlevania: Legacy of Darkness* no da la talla.

Por lo tanto, apostamos que, a menos que *de verdad* te divirtieras con *Castlevania*, pasarás de este juego. Sin embargo, si te perdiste la primera entrega, ésta podría ser tu oportunidad para tener la versión definitiva y totalmente acabada de este juego divertido, aunque con tacha. En cuanto a nosotros, vamos a cruzar los dedos con la esperanza de que haya una versión para Dolphin. *Ésa* sí que debería estar a la altura...

PRECEDENTES EN 

Esto de experimentar la velocidad sobre dos ruedas es algo nuevo para nosotros.



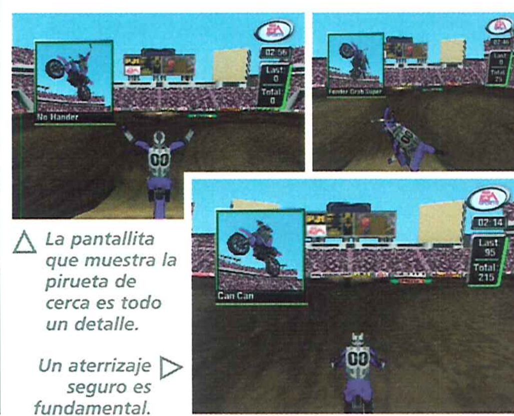
Controlar la inercia de la moto es parte fundamental del juego.

¡Ya vas en cabeza! Cuidado, que viene una curva.

Eres el último. Tu prudencia te pasa factura.

PIRUETAS

La parte más accesible de *Supercross 2000* es el modo Freestyle, un modo para lucirse haciendo piruetas al estilo de *Wave Race* y *1080° Snowboarding*. Aunque no hay que esforzarse mucho. Las piruetas son cuestión de presionar los botones-C e ir moviendo el stick analógico. Esto de lanzar tu moto por los aires puede ser muy divertido. Hasta tiene un punto de nostalgia, de aquellos días en el parque... (¿dónde estará mi bici ahora?).



La pantallita que muestra la pirueta de cerca es todo un detalle.

Un aterrizaje seguro es fundamental.

SUPERCROSS 2000

¡Nos gusta el nuevo juego de EA!

Paciencia. Eso es lo que necesitarás con *Supercross 2000*. Y mucha, porque el primer juego de motos para N64 (mejor que *Top Gear Hyperbike* de Kemco) es endiabladamente complicado. Y eso se debe a que *Supercross* es más un simulador que otra cosa. Aquí no vas a encontrar recursos *arcade* facilones (excepto en el modo Freestyle, destinado a que poses para la foto con tus piruetas) y todo se reduce al manejo de los controles. Si creías que coger una curva a toda velocidad (en un videojuego, claro) era algo fácil, es porque no conocías *Supercross*. Aquí tienes que reducir velocidad para poder tomar bien la curva (como en la vida real), lo que frustra un poco a aquellos de nosotros que esperábamos un juego en el que pudiéramos coger las curvas más complicadas a todo trapo, en plan salvaje. Y hablando de curvas complicadas, *Supercross* tiene todas las que quieras... por eso el juego es un poco "arranca y para, arranca y para..."

Pues sí, el juego puede sacarte de quicio en algún momento, pero con la práctica llega la tan esperada recompensa y, cuando te hayas acostumbrado al complicado sistema de giros (resultado de combinar aceleración, frenado y embrague) y a que el motorista y la moto se mueven como dos entidades separadas en lugar de ser una sola cosa, entonces *Supercross* empezará a ser divertido para ti. Estamos seguros de que llamará más la atención de los que son fans auténticos de este deporte (quienes podrán reconocer a los corredores reales que aparecen), pero que quede claro que es un pedazo de juego, rebosante de acción y de barro.

Con el Expansion Pak el juego funciona en alta resolución, sin neblina, ni parones. Muy impresionante y, en el fondo, mucho más entretenido que otros intentos por conquistar el mundo del deporte de la mano de EA.

Supercross 2000 es complicadillo, pero no por eso deja de ser divertido. Además, es muy entretenido... ¿qué más quieres?

LA FICHA

SUPERCROSS 2000

DE:	EA
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK: 23 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

9.990 pesetas

¡Cuidado! Alguien puede hacerse daño.

¡Córtale el paso en la curva! Así es cómo se gana, ¿no?

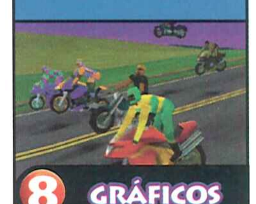
sus más y sus menos

+
- Gráficos muy realistas.
- Aspecto impresionante.
- Cargado de detalles.

−
- Complicadillo.
- Difícil de dominar.
- De interés limitado.

Si esto te gusta...

Road Rash 64
THQ
M64/26, 69%
Un juego de lucha sobre motos bastante decente.



8 GRÁFICOS
Detallados, realistas y fluidos (con un Expansion Pak).

6 SONIDO
Típico rock triunfal americano y un comentarista conocido (aunque sólo en EE.UU.).

7 TECNOLOGÍA
Técnicamente, es un juego bastante impresionante. Mucho más logrado que la versión para Play Station.

6 DURABILIDAD
El campeonato general cansa pronto, pero también hay un modo para dos jugadores y el tema de las piruetas.

VEREDICTO
Quizá es demasiado complicado, pero sin duda es un buen juego (aunque duro) de motos.

76%



Te ofrecimos una preview de este relajante simulador de golf en el nº 27.

AGUJERO NEGRO
Hay uno, como mínimo, en cada juego de golf. En éste, la pesadilla es el hoyo 15 del campo portugués Quinta do Lago. A simple vista, se trata de un hoyo en tres golpes, pero las apariencias son muy engañosas. El lago engullirá los intentos más cautelosos, y los más potentes rebotarán fuera de los límites del sólido green. Hemos visto marcadores con cinco o seis golpes sobre par.



El misterioso Jugador 1 prepara un golpe largo.

Una preciosa mansión se divisa a lo lejos. ¡Qué potito!

No es el mejor juego del mundo, pero se juega golf de verdad.

¿Ése es Colin Montgomerie? Pero si no se parece en nada.

La cámara cambia de ángulo para captar el swing del golfista.

El Jugador 2 se dispone a clavar el tee para el golpe de salida.

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Practica tu swing junto a golfistas de la talla de Olazábal y Faldo.

LA FICHA

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

DE:	Infogrames
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

precio no disponible



Césped, césped y más césped. Un juego muy verde.

La tabla clasificatoria sólo se visualiza en los torneos.

M*ario Golf* **demostró que un juego de golf, si está hecho a conciencia, es jugable; pero, la verdad, no esperábamos disfrutar tanto con un título de estilo más tradicional y serio como este simulador de golf. Después de todo, los otros representantes de este género para N64 no son exactamente dechados de calidad.**

Así que imagínate nuestra sorpresa al descubrir que el nuevo título de Infogrames es mucho mejor que el resto. *PGA European Tour Golf* está basado en el torneo en el que jugadores de la categoría de José María Olazábal y Colin Montgomerie toman parte, y que es algo más popular que el que enfrenta a Tiger Woods con otros profesionales en los Estados Unidos. Hay cuatro campos reales (Quinta do Lago, Club K, Kungsängen y Druids Glen) y tres modos de juego distintos para hasta cuatro jugadores. Como en cualquier otro juego de golf, incluye un contador de swings, un indicador de fuerza del viento y todos los detalles que normalmente acompañan a un simulador de este deporte. Este juego marca las distancias entre él y el torpe *Waialae Country Club* -el otro simulador de golf para N64- por la manera en que se ha integrado, formando un todo mucho más jugable que el penoso esfuerzo de Nintendo.

El medidor de potencia y la flecha de trayectoria funcionan, pues ayudan a controlar la pelota con bastante precisión. Podrás evitar obstáculos sin ningún problema, y al seleccionar el tipo de golpe adecuado a través de un menú podrás hacer que la pelota quede quieta parada al tocar el césped del campo, se deslice fuera del fairway o salga volando del rough. Acercar la

LOS SECRETOS DEL GOLF

¿Un simulador de golf en serio? ¿Qué tiene de serio? Bueno, pues, puede presumir de tener seis opciones muy interesantes que no encontrarás en *Mario Golf*.

SWING VIRTUAL

Además del sistema de control normal, hay otra opción para utilizar el joystick como palo virtual, al igual que en *Glory of St. Andrews*. Puedes simular un swing moviendo el stick analógico a un lado y atrás.



Escoge el eje X o el Y para el swing virtual. Es muy difícil.

Puedes seleccionar tees diferentes. ¡Qué chulería!

DE FÁCIL EFECTO

Golpear con efecto la pelota era complicado en *Mario Golf*, pero *EPGA* te permite inclinar la flecha de trayectoria hacia un lado u otro, por lo que puedes ver exactamente la curva que la pelota dibujará al pasar por los obstáculos, suponiendo que no lo estropees todo en el swing.

Inclina la flecha hacia la izquierda para evitar los búnkeres.



Un golpe de suerte o de efecto salvarán la situación.

GOLPE A GOLPE

Pulsa B para abrir un menú de técnicas de golpes; siempre puede haber uno que te saque de una situación apurada. Puedes escoger el efecto hacia atrás (backspin) para que la pelota no se mueva del green, golpes con fuerza en zonas de árboles y muchos otros.



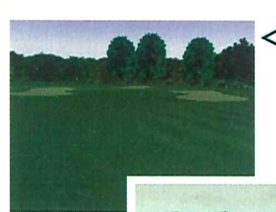
El golpe por defecto lanza la pelota en línea recta. Normalmente, el mejor.



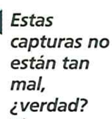
La forma de la flecha cambia según el golpe que utilices.

DE PASEO

Para acentuar el hecho de que el golf es un deporte diferente, puedes escoger la opción de darte un relajante paseo por el campo. Es muy agradable y los gráficos tienen una pinta mucho mejor sin los modelos de jugadores en la pantalla.



Estas capturas no están tan mal, ¿verdad? Tienen un pase.



Un paseo por el campo y verás los obstáculos que te esperan.

PON EL AUTOMÁTICO

Si seleccionas la opción «Gimme», el ordenador asumirá que puedes hacer un putt desde la distancia que especifiques (hasta 36 pulgadas) y hará el hoyo por ti. Te recomendamos tener la opción activada, pues el ángulo de cámara puede complicar los putts desde muy cerca.

36 pulgadas (casi un metro) es una larga distancia para un gimme.



Con la pelota en la distancia adecuada, selecciona la opción «Gimme».

A TU AIRE

Si eres un desastre como golfista, puedes recurrir a los mulligans (golpes libres). Se pueden activar tras un mal golpe con el tee, o puedes practicar una serie de estos golpes en los fairways. Para los jugadores más patosos.





Si el golpe de salida no te convenció, selecciona un mulligan.



¿Mulligan? ¡Qué vocabulario más complicado el del golf!

pelota al hoyo es incluso más fácil, pues la flecha de trayectoria muestra el efecto que la pelota seguirá al rodar por el green. De hecho, todos los controles son sencillos y los tendrás bajo control después de unos pocos hoyos.

GRÁFICOS

Si ya has jugado hasta la saciedad a Mario Golf, PGA European Tour Golf es una alternativa aceptable.

La mala noticia es que los gráficos no tienen mucho atractivo. Ninguno de los golfistas se parece al jugador de carne y hueso, ni en aquellas contadas ocasiones que divisas sus caras entre la bruma que envuelve toda la pantalla. Mientras que la hierba de los fairways no está mal, los árboles en 2D estropean la apariencia de los campos. Cuando te aproximas a un árbol, un gráfico más grande y un poco distinto substituye al anterior, por lo que parece que mueva las ramas a modo de saludo. Un efecto muy raro. Encima, hay bastantes sacudidas y a veces relieves y parpadeo en el extremo más alejado de un hoyo largo –cosas que no te esperabas encontrar en algo tan técnicamente poco exigente como un simulador de golf.

Pero, aun cuando *PGA European Tour* no duraría ni cinco minutos en el mercado de los juegos para PC, debido a la calidad fotográfica que los usuarios exigen en los juegos de golf, bajo esa débil apariencia se esconde jugabilidad suficiente para convertirlo en una alternativa apetecible en la N64. Nosotros por nuestra parte, nos divertimos mucho probándolo (uno de nuestros colaboradores pasó la vergüenza de su vida al acabar con 19 golpes sobre par el hoyo 15 en Quinta do Lago), que ya es más de lo que podemos decir de *Waialae Country Club* y el pésimo *Glory of St. Andrews* (versión sólo para Japón). Por supuesto, no está a la altura de *Mario Golf*, pero si éste ya lo has jugado hasta la saciedad y lo que buscas es una alternativa jugable, este juego es una opción aceptable.

sus más y sus menos



- Mucha profundidad.
- Golfistas reales.
- Buen sistema de control.

–

- Gráficos bajo par.
- Pocos comentarios.
- Falta pulir.

Si esto te gusta...

Mario Golf
Nintendo
M64/22, 91%
Golf bajo cronómetro y personajes simpáticos.



6 GRÁFICOS
Césped de apariencia aceptable, pero árboles en 2D y relieve que son un espanto. Jugadores sin identificar.

6 SONIDO
Escasos comentarios y sólo un tema musical digno de escuchar.

6 TECNOLOGÍA
Ha ido toda a parar en el sistema de control y las opciones.

8 DURABILIDAD
Suficientes hoyos y campos para que juegues durante un buen rato, si eres un buen golfista.

VEREDICTO
Bajo la superficie se esconde un buen juego de golf. Si la apariencia no es lo que cuenta para ti, *EPGA Golf* vale la pena.

84%

PRECEDENTES EN 64 Sometimos *Top Gear Rally 2* a una prueba de pilotaje en el número anterior, y se portó como un campeón.

AS DEL VOLANTE
Jugamos *Top Gear Rally 2* con el Ascii Wheel de Agetec, un volante pequeño que puedes utilizar sobre las piernas o la mesa. Este modelo va de maravilla, gracias a la posición estratégica de los botones y a que el volante responde bien. Cualquier volante podría valer con *TGR 2*, pero nosotros preferimos el Ascii. ¿Se nota?



◁ ¡Mira!, un molino de viento. ¿Amsterdam o Albacete? Acaso no sea ninguna de las dos.

▽ Hay pueblecitos desperdigados por todos los circuitos.

△ El ordenador de a bordo, mejor que un copiloto humano.

△ Cambia de neumáticos en los circuitos con nieve.

△ Llevas una sobrada ventaja al rival. ¡No la pierdas!

◁ C-arriba sirve para volver la cámara y echar un vistazo a tus perseguidores.

TOP GEAR RALLY 2

64 STAR GAME

Salpica barro, patina en la gravilla y abandona la carrera por rotura del motor. ¡Igualito que Carlos Sainz!

LA FICHA



TOP GEAR RALLY 2

DE:	Kemco
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 6 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

10.990 pesetas

T*op Gear Rally*. Un buen juego. Bueno, casi un gran juego. Su aparición allá por noviembre de 1997 fue una sorpresa; de él nos gustó su conducción realista y suave, su aspecto y su velocidad. Aunque, por el contrario, también era un poco apagado, no tenía muchos circuitos, y los contrincantes de la CPU no oponían mucha resistencia, pues se limitaban a ir a paso de tortuga por las pistas cual vulgares domingueros.

Por lo tanto, no sería descabellado pensar que los desarrolladores habrán tenido que trabajar mucho para convertir *TGR 2* en un juego de carreras realmente arrollador; más ahora, que tiene la competencia de juegos como *V-Rally*, *World Driver Championship* y *F1 World Grand Prix*, los cuales han puesto el listón muy alto en la N64. *World Driver*, en particular, ha fijado nuevos parámetros en los juegos de carreras de N64 y para mejorar eso, *TGR 2* habrá de ser súper extra especial.

Así que, ¿podrá competir con los demás? Sólo hay una manera de averiguarlo. Señores, vayan calentando motores...

▽ El objetivo no es ganar a los demás corredores, sino hacer el mejor tiempo. Aquí entra en juego una buena táctica.



Autoescuela

Ingenio no le falta. Opción algo parecida a *Gran Turismo* para PlayStation, en *Top Gear Rally 2* podrás participar en cinco categorías diferentes, aunque previamente habrás de superar unas pruebas para demostrar tu competencia conductora en distintas situaciones. Vale la pena hacer estas pruebas, pues ciertos equipos de carreras se interesarán por ti si demuestras que eres bueno, aunque no hayas ganado ninguna copa hasta ese momento. Mira estos ejemplos de algunas de las pruebas a las que deberás enfrentarte.

NEUMÁTICOS NORMALES/ CATEGORÍA DE AMATEUR
(Tiempo máximo: 17 segundos)

Llevas neumáticos que se agarran bien al pavimento seco, pero tienes que correr sobre asfalto mojado. ¡Buf!



De fácil, nada. Tomar la curva tiene bemoles.

PISTA CON IRREGULARIDADES/ CATEGORÍA DE VELOCIDAD
(Tiempo máximo: 34 segundos)

Pilota por una tortuosa pista llena de desniveles y saltos. Golpea diez conos y se acabó. ¡Jo!



Cuidado con la velocidad en los saltos.

CURVAS CERRADAS CON LLUVIA/CATEGORÍA NACIONAL
(Tiempo máximo: 42 segundos)

Una prueba infernal. Unas peligrosas curvas, que con lluvia intensa son aún más peligrosas. Evitar los conos es casi imposible.



Sigue el camino trazado por esos conos.

EJERCICIO DE ADELANTAMIENTO/ CATEGORÍA NACIONAL
(Tiempo máximo: 33 segundos)

Los conos te ayudan a practicar la maniobra de adelantamiento. De nuevo, si tocas alguno se acabó.

Buenos reflejos más que suerte es lo que vas a necesitar.

FRENADO CON NIEVE/CATEGORÍA MUNDIAL
(Tiempo máximo: 11 segundos)

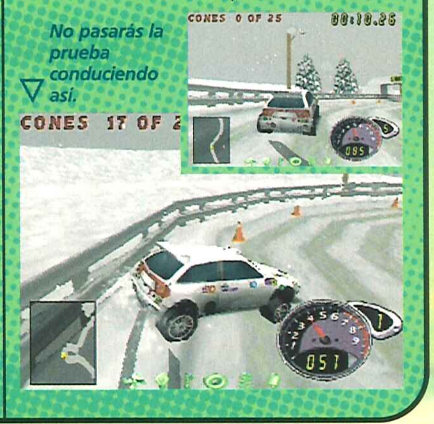
Pisa a fondo el gas y para el vehículo –en la resbaladiza nieve- en la zona de frenado.



¡Ups!, parece que no frenamos a tiempo.

PRUEBA FINAL/CATEGORÍA MUNDIAL
(Tiempo máximo: 43 segundos)

Básicamente, se trata de una combinación de todo lo practicado (aunque bajo la lluvia). Difícil a más no poder.



No pasarás la prueba conduciendo así.

ABANDONO
Podrás practicar los daños a tiempo real de *TGR 2* en el coche rival y provocar su abandono. Embístelo hacia la cuneta y le quedará la suspensión hecha polvo; empótralo contra un muro y del tortazo, los neumáticos saldrán disparados. Por supuesto, puede que al hacerlo te cargues tu propio vehículo, pero es tan divertido que vale la pena correr el riesgo. Especialmente en el modo multijugador...



VENIR RODADO

Afortunadamente, *TGR 2* contiene un modo cooperativo para dos jugadores, que os permite, a ti y a tu amigo del alma, competir juntos en el campeonato principal. Cuenta, además, con un modo multijugador para cuatro jugadores con todas las de la ley, quizá el mejor ejemplo de encarnizada rivalidad en la N64; a veces avanza a trompicones, pero en general, es rápido y feroz. Puedes embestir el coche de tu amigo para destrozarle la suspensión o el eje de transmisión, lo que añade más atractivo al juego. ¡Muy bien, Saffire!



Los circuitos de la jungla. Muy precarios.

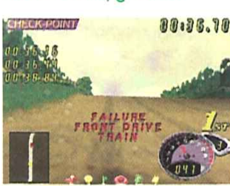
Una carrera muy reñida. El de arriba a la derecha es el más veloz, de momento.

Los circuitos del desierto, endemoniadamente rápidos. ¡Son nuestra debilidad!





VISIBILIDAD BARROSA
La atención al detalle, eso es lo que hace que *Top Gear Rally 2* sea tan bueno. Al empezar el juego, desde una perspectiva en tercera persona, el barro y la lluvia salpican lo que se supone es el objetivo de la cámara (imagínate que estás mirando desde una cámara que sigue al coche). Un efecto bonito, pero un poco raro. Sin embargo, y de repente, todo cobra sentido cuando al jugar con la perspectiva en primera persona ves que lo que queda salpicado es el parabrisas de tu coche. Genial, ¿verdad?









Los circuitos del desierto son los más apropiados para ir pegando culetazos.

¡Cuidado, no querrás tener una avería por esos mundos!

El modo para cuatro jugadores es formidable: rápido, nítido y muy entretenido.



Adelantar es siempre peligroso, podrías rozar al rival y dañar tu vehículo.

En vez de un número de vueltas a un circuito hay mangas.

GURTCH GULLEY RUN

Esta carrera está incluida en la Copa del Mundo; es la penúltima del campeonato mundial. Es muy difícil, ya que consiste en largas rectas, y algunas curvas y giros sinuosos. Deja que te lo mostremos.

1 *Malas noticias. Llueve, por lo que la pista de arena pronto será un fangal. Por suerte, la primera recta es para atravesar este poblado.*

4 *La parte más frustrante del circuito: una doble curva muy pronunciada. ¡Glups!*

2 *Tras un par de curvas suaves, llegarás a este valle, que pondrá a prueba tus dotes conductoras.*



5 *Ten cuidado con la vía del tren. Pásala a gran velocidad y reventarás por lo menos uno de los neumáticos.*

3 *Luego, habrás de pasar bajo los puntales de un puente. Golpea la valla y perderás unos valiosos segundos.*

6 *Y pasas la línea de meta... ¡en último lugar! Vas a necesitar muchas prácticas para conseguir llegar el primero en este circuito...*

Cuando probamos *Top Gear Rally 2* en la feria E3 de Los Ángeles (eso fue en mayo del año pasado), no nos dejó una grata impresión. Cierto es que la versión que jugamos era aún muy primitiva, pero había muchas sacudidas en los controles, los circuitos eran poco detallados, y el juego entero parecía más bien una copia poco acicalada del juego original. Pero, ¡lo que hacen seis meses de desarrollo!, porque en la versión acabada de *Top Gear Rally 2* tienes acción automovilística y diversión aseguradas.

En un valiente acto, Boss Games (los desarrolladores del juego original que después crearían el sublime *World Driver Championship*) cedió las riendas de la secuela a Saffire, conocidos en aquellos momentos por una conversión técnicamente muy buena del sangriento *beat 'em up Bio Freaks*. Pero Saffire, que también ha desarrollado el magnífico *Rainbow Six* y *Xena*, ha sabido escuchar todas las críticas vertidas sobre el primer juego y ha actuado en consecuencia, haciendo todo cuanto estaba en su mano para que *TGR 2* sea el juego de carreras de tus sueños. Ni más ni menos.

TGR 2 pone a tu alcance una conducción mucho más accesible, después de los indomables patinazos de *Top Gear Rally*, y la empinada curva de dificultad de *World Driver*. En esta versión deberás concentrar tu atención en las curvas, algunas bastante cerradas. Los derrapes, por supuesto, no dejarán de producirse y te pasarás la mayor parte de la carrera luchando para no salirte de la pista, pero *TGR 2* no es tan palo para los novatos del volante. Esta vez, el juego tiene menos de simulador y más de carrera arcade, con lo cual podrás meterle caña desde el principio.



El freno de emergencia (C-abajo) puede accionarse en giros como éste.

Puedes conducir 15 coches diferentes, todos ellos bajo licencia (o sea, que son una reproducción exacta del original).

1 bache + velocidad = salir despedido por los aires.

Los escenarios son detallados y una delicia para tus ojos. Y muuuy nítidos.

Cuando llueva, tu coche quedará hecho un asco. Fíjate cómo se ha pegado el barro en éste.

Cuantas más carreras ganes, más pegatinas adornarán tu bólido.

Pero, aunque no te cueste *mucho* acostumbrarte al manejo, el juego no se basa simplemente en dar vueltas a toda pastilla. Saffire ha incluido lo que se echaba en falta en *Top Gear Rally* –mayormente, desperfectos que repercuten en el rendimiento del vehículo y un montón de opciones de reglaje. Pese a que parezca que la parte *física* de los coches no queda afectada, pues la carrocería no se abolla, habrás de cuidar de tu vehículo como oro en paño.

Las piezas, desde los neumáticos y frenos al radiador, los estabilizadores e incluso la válvula de escape, pueden averiarse a consecuencia de un pilotaje irresponsable, y eso lo notarás al conducir. Cruza a toda velocidad los raíles de un paso a nivel y los neumáticos explotarán; revienta en la rueda delantera izquierda y el coche se desviará hacia esa misma dirección hasta que lo arregles; destroza el eje de transmisión y tendrás problemas en las pendientes; una rotura en la suspensión y será como conducir una diligencia. Así que tendrás que estar al tanto de todo mientras conduces veloz como el viento, *pero* con cuidado.

Por supuesto, podrás reparar el coche, so pena de penalización. Los neumáticos son las únicas piezas que puedes arreglar en el transcurso de la carrera; cualquier otra reparación requerirá la atención profesional de los mecánicos entre manga y manga. Sin embargo, el tiempo de reparación se *añadirá* a tu marca en la próxima carrera. Tendrás que aprender a distinguir las roturas de componentes vitales (reparación) de las averías menos importantes (se pueden dejar para el final de la carrera). Un gran sistema que te hará estrujarte el cerebro, cosa que no te esperabas de un juego de carreras.

En realidad, el juego es una deliciosa mezcla de emociones inmediatas y estrategias a más largo plazo. Cuantas más victorias consigas, más patrocinadores te respaldarán (hecho palpable por las pegatinas de tu bólido) y más dinero te embolsarás. El factor crematístico te permitirá reformar componentes del vehículo, comprar un equipamiento mejor e incluso adquirir algunos extras fardones como turbo u ordenador de a bordo. Además, claro está, a medida que vayas ganando copas, los otros equipos de carreras te asediarán con sus ofertas, que incluyen la posibilidad de acceder a coches más potentes. Aunque probablemente sea mejor labrarse un porvenir compitiendo en un equipo más modesto en vez de ir desertando a equipos con más medios.

DURABILIDAD

Es rápido, las pistas están muy bien diseñadas, los gráficos son más detallados que los de Top Gear Rally, e incorpora un estupendo generador de circuitos aleatorios.

Y eso no es todo. En este juego confluyen una autoescuela, condiciones climatológicas diferentes y contrincantes de la CPU que conducen *adecuadamente*: lo mismo cometen errores que conducen de maravilla. *TGR 2* es rápido, las pistas están muy bien diseñadas, los gráficos son más detallados que los de *Top Gear Rally*, y lo más increíble es que incorpora un estupendo generador de circuitos aleatorios (parecido al de la quinta copa de *F-Zero X*), al cual accedes después de completar el juego. Genial. Un consejo: procura jugar con un volante, si puedes. El control analógico es fantástico, pero un volante –y la magnífica perspectiva en primera persona- aumenta la emoción del juego.

En general, *Top Gear Rally 2* es un fenómeno. Nuestra única queja es que en algunos de los circuitos más difíciles tanto da por qué parte de la pista circules, pues destrozas el coche igualmente, lo cual resulta muy frustrante. Además, aparecen objetos de la nada. Tampoco te ofrece tantas recompensas como *World Driver Championship*, el cual te pide más pero también te da más a cambio. Con todo, *TGR 2* es la pareja perfecta para el juego de Boss, sencillamente porque es pura diversión automovilística. Te lo recomendamos encarecidamente.

sus más y sus menos

+
- Accesible pero complejo y variado.
- Buena conducción.
- Rápido.
- Reglaje del motor.
- Modo para cuatro fantástico.
- Modo de entrenamiento.

–
- Puede llegar a ser difícil...
- ... y a veces frustrante.

Si esto te gusta...

World Driver Championship
Midway
M64/23, 93%
Excelente juego de carreras a lo *Gran Turismo*.



8 GRÁFICOS
Nítidos, coloridos y detallados, aunque de vez en cuando también un poco insulsos y repetitivos.

7 SONIDO
En cuanto a ruidos, están todos los que tienen que estar.

9 TECNOLOGÍA
No le falta, y técnicamente es de primera clase.

8 DURABILIDAD
Asegurada y además tienes el modo multijugador, que es extraordinario.

VEREDICTO
El mejor juego de rallies para la N64 y un juego de carreras fabuloso por derecho propio. Todo un fenómeno.





92%

PRECEDENTES EN 64

Dedicamos una bella preview a *Nuclear Strike* en el número 26.

EXPANSIÓNATE
El aspecto de *Nuclear Strike* es mucho mejor en el modo de resolución media, y la velocidad no parece verse afectada. ¡Así deberían ser todos! Sin embargo, necesitarás un Expansion Pak, así que resígnate a contemplar gráficos menos definidos si todavía no tienes *DK64* o si, en su momento, preferiste no soltar la mosca en el artilugio de los 4 MB de RAM extra. Puede que ahora que Kong y sus primates han inundado el mercado de paks no deseados, consigas uno de segunda mano a un precio de ganga. ¡Prueba suerte!



Protege a ese jeep, ya que el conductor forma parte de tu equipo.

Nos encanta este juego. No es un ejemplo de originalidad, pero está repleto de acción destructiva hasta los topes.





Acércate al enemigo para ponerlo a tiro. Dispones de un icono rojo para apuntar la mar de útil.

Esos enanitos naranjas no parecen tener mucho aprecio por sus vidas. Masácralos.

NUCLEAR STRIKE

El helicóptero más cañero de los videojuegos llega a la N64.

LA FICHA

NUCLEAR STRIKE	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK: 1 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✓
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	SÍ
10.990 Pesetas	

VUELO LIBRE

Nuclear Strike es un *shoot 'em up* de la vieja escuela, así que no debes preocuparte por esquivar las montañas o los objetos elevados. El apache ganará altura automáticamente cuando pases por terrenos elevados, y tú podrás dedicarte con toda tranquilidad a arrasar los campamentos enemigos de las cumbres de las montañas. Tan sólo te la pegarás si pierdes una de tus tres barras de energía.









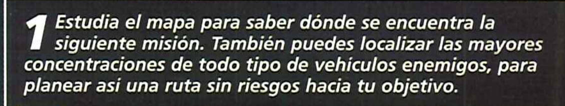
Esta situación es terrible: Tu blindaje es tan débil que estás acabado.

Tranqui, que no te la pegarás contra los tejados de esas torres.

MISIÓN POSIBLE

Esto es lo que encontrarás en los primeros pasos de tu campaña contra el malvado LeMonde.

1 Estudia el mapa para saber dónde se encuentra la siguiente misión. También puedes localizar las mayores concentraciones de todo tipo de vehículos enemigos, para planear así una ruta sin riesgos hacia tu objetivo.





2 Antes de ir a por tu objetivo principal conviene destruir otras posiciones enemigos del mismo nivel. Te facilitará las cosas para más tarde, y te lo pasarás pipa al pillarlos por sorpresa.



3 Éste es tu objetivo. Nuestra amiga Nadja debe buscar algo en el templo principal. Evita que los soldados enemigos le den alcance y dale tiempo para que busque entre las ruinas.

4 Cuando hacer frente a tantas balas y misiles resulte complicado, rescata a esos PoWs para conseguir reforzar tu blindaje. Sin embargo, de nada servirá para tu combustible, así que busca los reforzadores lo antes posible.

5 En el siguiente nivel debes destruir un acorazado antes de que pueda lanzar un ataque nuclear. Es una carrera contra el crono, ya que el misil está apunto para partir en cuanto llegues al navío. Machácalo con todo lo que tengas.



6 A continuación, debes infiltrarte con sigilo en una base aérea enemiga. Si actúas con rapidez, quizá puedas eliminar a los peligrosos helicópteros antes de que despeguen. Si no, te espera un interesante duelo en el aire.



▽ Un ataque sorpresa desde la orilla te irá de perlas.



¡Bien hecho! Pero un helicóptero escapa por la derecha. ▽

△ Este paraje está muy tranquilo. ¡Vamos a darle un poco de marcha!



△ Esos acorazados son duros de pelar, y pretenden pirarse.

Si algún día se perdiera el rastro de un arma nuclear, cualquier gobierno con dos dedos de frente confiaría en un soldado meritorio para que, a bordo de su helicóptero de combate, se encargara de deshacer semejante entuerto. Debería tratarse de alguien que, pese a no utilizar métodos muy ortodoxos, consiguiera los resultados apetecibles. Alguien como tú, por poner un ejemplo.

Se supone que eres el piloto de helicóptero más auténtico del país, aparte de un excepcional soldado todoterreno, por lo que se te encarga la misión de dar caza y eliminar al ex-agente renegado de la CIA, Coronel Le Monde, quien, además de ser un tipo muy malo, acaba de robar un juguetito atómico de un almacén nuclear del ejército y amenaza con utilizarlo en un execrable acto terrorista. Con el apoyo mínimo del equipo de elite Strike, prácticamente vas a tener que vértelas por tu cuenta y riesgo con el preparado ejército de mercenarios de Le Monde.

El argumento, los objetivos y la jugabilidad de *Nuclear Strike* resultarán familiares a los que, en su momento, fueran adictos a los 16 bits, pues pocas cosas han cambiado a lo largo de las numerosas secuelas que han ido apareciendo desde aquél *Desert Strike* original. Debes pilotar un helicóptero por una serie de mapas, cumplir diversas misiones, rescatar a prisioneros aliados y destruir prácticamente cuanto se ponga a tiro de tu arsenal. A pesar de que la jugabilidad básica ha permanecido inmutable a lo largo de toda la saga, cada secuela nueva retocaba los controles al modo de *FIFA* (después de todo, en un principio este título era de EA), y *Nuclear Strike* es, de momento, el último eslabón de esta fructífera cadena.

GRÁFICOS ***Habría estado bien gozar de mayores mejoras gráficas. Los misiles parecen insulsos regueros de humo gris.***

El funcionamiento de las misiones es sencillo: debes dirigirte a un objetivo nuevo una vez hayas destruido el anterior. En la pantalla del mapa verás dónde se halla el próximo punto caliente, y tan sólo debes seguir el indicador de dirección hasta llegar allí. Sin embargo, y como la mayoría de enemigos y objetos están presentes en el nivel todo el rato, puedes pasar de todo y "encargarte" de ellos siempre que quieras, especialmente si el objetivo de la misión en curso no es muy urgente. No obstante, debes



sus más y sus menos

+

- Escenarios realistas.
- Puedes volarlo todo por los aires.
- El avance no es lineal.

-

- Gráficos pésimos sin el Expansion Pak.
- Es igual que las entregas anteriores de la saga Strike.

Sí esto te gusta...

Chopper Attack
GT
M64/NN, 81%
Algo parecido aunque hoy día ya esté algo anticuado.



7 GRÁFICOS

Los escenarios son buenos, y el modo de resolución media es nítido sin llegar a sufrir sobresaltos.



7 SONIDO

¡Kaboom, piyooong!, y cosas por el estilo.



6 TECNOLOGÍA

Mejora la versión para PlayStation, pero se echa a faltar el control analógico.

8 DURABILIDAD

Como con todos los títulos de Strike, la posibilidad de masacrarlo todo lo dota de una durabilidad excelente.



VEREDICTO

El conjunto supera a la suma de sus partes. Una dosis entretenida y desafiante para los fans de Strike.

84%

Seguro que dentro de esa casa solitaria hay un reforzador.

Para acabar con las malas hierbas, fumiga con napalm ese campo de coles.

¡Nos atacan! Los combates en el aire son pocos, así que disfrútalo mientras dure.

Un lanzamisiles. Acaba con él antes de que deje escapar su carga letal.

Conviene que, antes de continuar, destruyas las torretas armadas y otros objetos similares.

¡Esperemos que el volcán no entre en erupción! De hecho, lo más probable es que dentro haya un lanzamisiles.

Cuando destruyes un objetivo, aparece el siguiente de forma automática.

Vuela en círculos sobre los enemigos más peliagudos.

La residencia en la costa de un delincuente perseguido en todo el mundo.

cumplir las misiones en el orden establecido, si bien la posibilidad de mermar a los enemigos más duros mientras vas bien provisto de munición ofrece una libertad de movimientos que es de agradecer.

Los mejores momentos del juego, tales como las misiones en las que debes escoltar convoyes y proteger a personal clave, son los bastante envolventes como para hacerte creer que te encuentras en una campaña militar auténtica. Dispones de tres barras de energía (blindaje, munición y combustible), que debes rellenar por separado, por lo que debes tener muy en cuenta tus opciones tácticas cuando te inmiscuyas en áreas fuertemente vigiladas. Puedes llegar a perder dos o tres vidas seguidas en un santiamén, ya que si te la pegas por falta de combustible, tus marcadores de energía y munición no se regenerarán. Por esta razón, algunos tramos son de especial dureza.

Al igual que en otros títulos de la saga, también puedes probar otro tipo de vehículos. Hay un avión A-10 antitanques, un aerodeslizador, un tanque y otros helicópteros a los que puedes acceder en puntos estratégicos, aunque, sin duda, el Apache es la máquina de guerra más



DURABILIDAD **Al igual que en otros títulos de la saga, también puedes probar otros vehículos, tales como un aerodeslizador o un tanque.**

preparada y fácil de controlar. Con él, volar en círculos sobre el enemigo y arrasar a los soldaditos del tamaño de hormigas con tus cañones es pan comido. Nuestra única queja con respecto al manejo es que en ningún momento te permite disfrutar del control analógico de la N64: no importa con cuánta suavidad muevas el stick, siempre sales volando a toda pastilla.

Habría estado bien gozar de mayores mejoras gráficas (todos los misiles parecen insulsos regueros de humo gris), pero, en líneas generales, hemos de reconocer que el debut de *Nuclear Strike* en la N64 será del agrado de la mayoría. Y eso a pesar de que no ofrezca nada que no se viera ya en las versiones para Megadrive. La diversión está asegurada.

POKé NOVEDADES

Lo más nuevo de Pokémon ya está a la venta en las tiendas japonesas. ¿Quieres echarle un vistazo?

POKéMON ORO Y PLATA



¡Nuevos Pokémon! Al principio del juego, puedes escoger a uno de estos dos.

Este par de cartuchos se agotaron en todas las tiendas de Japón nada más hacer su aparición pero, por suerte, nos las apañamos para hacernos con una copia antes de que, debido al stock tan bajo de producto, los precios llegaran a doblarse. Sabemos lo mucho que os gustaría saber todos los detalles acerca de estas nuevas secuelas pero, lamentablemente, sólo hemos podido arrancar algo de información.

En la parte trasera de la caja aparece Pichu, un entrañable personaje nuevo que es, en realidad, la versión no evolucionada de Pikachu. También hemos podido ver algunas capturas de Mariru, un Pokémon de agua similar a un ratón azul, en combate con Pichu. Aún no hemos intentado capturar a ninguno de estos dos Pokémon, pero parece ser que ambos serán los sustitutos de Pikachu como estandartes oficiales de las nuevas aventuras de los Pokémon.

Las nuevas versiones de Pokémon estarán repletas de novedades con respecto a las anteriores. La más obvia es la adición de un reloj a tiempo real que has de poner a punto la primera vez que empiezas una partida. A medida que vas paseando por el mapa, se hace de noche y la luz del sol se sustituye por las pequeñas luces amarillas que salen de las ventanas de las casas. Tiene una pinta fabulosa y sigue siendo compatible con cualquier tipo de Game Boy. El protagonista va equipado con un móvil que le mantiene en contacto con el personal importante en todo momento. Conforme vas añadiendo nuevos nombres a tu agenda de contactos, puedes llamarlos para conseguir consejos para las diferentes secciones.

Otras de las novedades más sorprendentes es que, ahora, todos los Pokémon tienen género y hay una distinción entre Pokémon macho y hembra.

Todo, excepto el estilo de juego y el intercambio de Pokémon entre Game Boy, es nuevo, por lo que esta secuela supone un auténtico reto para todo aquel aficionado a estos entrañables personajes.

¿Cuánto falta para poder tenerlo entre nosotros? Todavía tendremos que esperar un tiempo para disfrutar de estas nuevas entregas. Sin embargo, *Pokémon Stadium* para N64 está al caer. Lee la *Visión de Futuro* que le hemos dedicado en este mismo número.

POCKET PIKACHU COLOR



Apenas unas 80.000 copias de este producto fueron puestas a la venta en Japón coincidiendo con el lanzamiento de *Pokémon Oro* y *Plata*, y, a no ser que en nuestro país el número de producto sea mayor que el nipón, la cosa va a estar difícil para hacerse con una de estas mascotas bajo el entrañable sello Pikachu.

El Pocket Pikachu Color es, básicamente, lo mismo que el podómetro Pokémon Pikachu salvo por algunos extras. La pantalla es en color, los botones responden mejor y Pikachu cuenta con nuevas y variadas habilidades. Además de jugar a una máquina tragaperras para conseguir watts, ahora Pikachu te retará a un juego de cartas en el que has de decidir si la siguiente carta será mayor o menor. También puedes componer músicas para usarlas como alarma y el cuenta-pasos se pone a cero al final del día. Además, Pikachu se va a la cama a las 21:00, una hora más tarde, y puedes intercambiar watts con otro Pocket Pikachu o *Pokémon Oro* y *Plata* mediante un puerto de rayos infrarrojos.



GAME BOY PLATA

Esta exclusiva edición limitada de Game Boy ha salido a la venta en los Centros Pokémon de Japón coincidiendo con el lanzamiento de *Pokémon Oro* y *Plata*.

La pantalla está decorada con Pikachu y los tres Pokémon de entre los cuales el sucedáneo del profesor Oak te da a escoger: Hinoarashi, Waninoko y Chicolita, pasado y presente Pokémon. Lo mejor de todo es que está hecha con un material que, según lo mires, parece dorado o plateado, como el juego.

¡El Pokémon 158! Ni siquiera Mew puede con él.



Ready 2 Rumble

De: Infogrames **Precio:** 5.990 **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Tal y como pasa con la versión para N64 de este título, la Game Boy ha contado también con la colaboración del comentarista de boxeo Michael Buffer, la persona encargada de hacer famosa (e, incluso, patentar) la frase que da título al juego (algo así como "Listos para pelear"). Pero, aparte de la voz (en inglés, por desgracia), ¿qué mas ha heredado la versión reducida de este divertido juego de boxeo?

Elijas al boxeador que elijas, no hay tanta diferencia.

Es una réplica muy auténtica del original en 3D gracias, en parte, a una ingeniosa presentación. Los boxeadores son introducidos al combate mediante breves vídeos y el señor Buffer no para de hablar. Este hombre es incapaz de mantener la boca cerrada hasta en la pantalla del menú de opciones. Con todo esto, queda muy claro hasta qué punto se ha aprovechado el cartucho para pulir bien el juego.

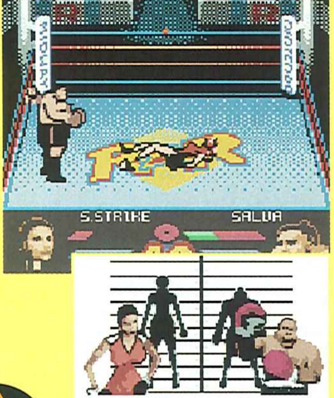
Esta versión se parece mucho a la de la N64, salvo algunos movimientos. Sigue siendo cuestión de mantenerte frente a tu adversario y darle a los botones hasta que uno de los dos caiga al suelo. Si conectas suficientes golpes certeros, la palabra RUMBLE se ilumina, dándote unos segundos de mayor energía y potencia. Tres derribos en un asalto te aseguran la victoria... ¡y eso es todo amigos! Tiene una buena presencia, pero como juego de lucha es bastante limitado. Cuando ya has ganado unos cuantos rounds, ya no queda mucho que ver.

Las intros animadas son bastante impresionantes, pero enseguida te las saltarás.



Big Willy, todo un luchador británico hecho y derecho, vapuleado por la pequeña Lulú.

Aquí tienes todo los detalles que necesitas saber de los púgiles.

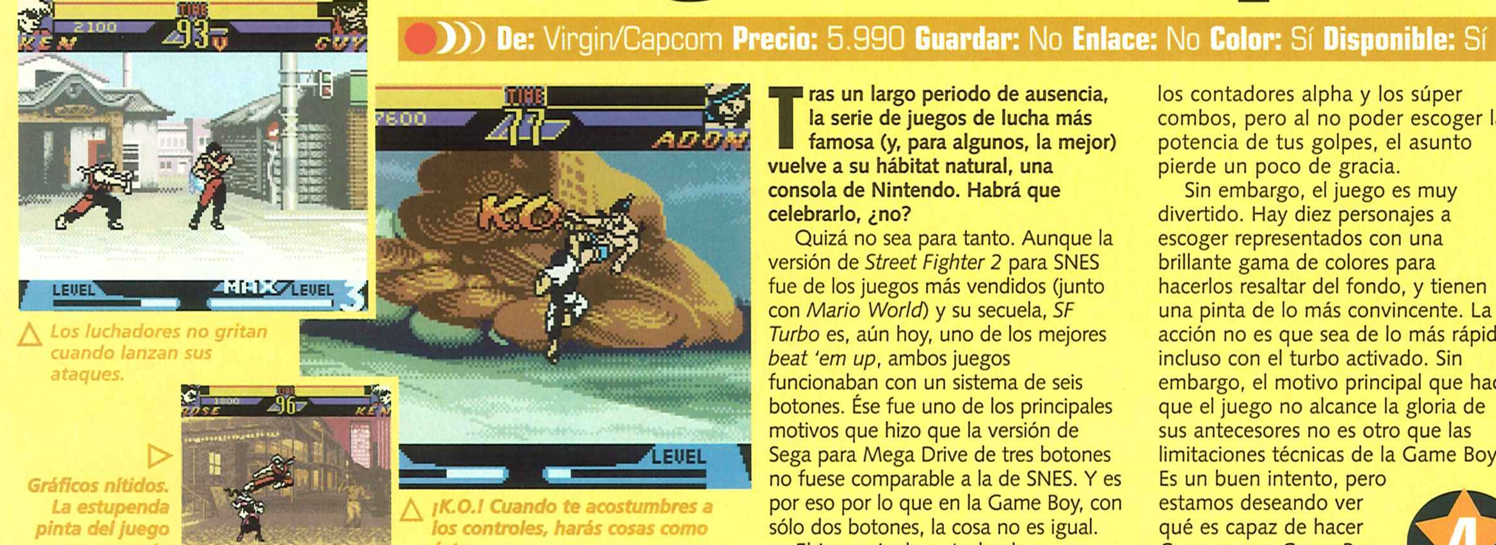


La señorita Strike se puso tonta y ha pagado un precio muy alto por su insolencia. Bueno, nadie la va a echar de menos.

3

Street Fighter Alpha

De: Virgin/Capcom **Precio:** 5.990 **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Los luchadores no gritan cuando lanzan sus ataques.

Gráficos nítidos. La estupenda pinta del juego es su punto fuerte.

¡K.O.! Cuando te acostumbres a los controles, harás cosas como ésta.

Tras un largo periodo de ausencia, la serie de juegos de lucha más famosa (y, para algunos, la mejor) vuelve a su hábitat natural, una consola de Nintendo. Habrá que celebrarlo, ¿no?

Quizá no sea para tanto. Aunque la versión de *Street Fighter 2* para SNES fue de los juegos más vendidos (junto con *Mario World*) y su secuela, *SF Turbo* es, aún hoy, uno de los mejores *beat 'em up*, ambos juegos funcionaban con un sistema de seis botones. Ése fue uno de los principales motivos que hizo que la versión de Sega para Mega Drive de tres botones no fuese comparable a la de SNES. Y es por eso por lo que en la Game Boy, con sólo dos botones, la cosa no es igual.

El juego incluye todos los movimientos especiales, junto con los contadores alpha y los súper combos, pero al no poder escoger la potencia de tus golpes, el asunto pierde un poco de gracia.

Sin embargo, el juego es muy divertido. Hay diez personajes a escoger representados con una brillante gama de colores para hacerlos resaltar del fondo, y tienen una pinta de lo más convincente. La acción no es que sea de lo más rápida, incluso con el turbo activado. Sin embargo, el motivo principal que hace que el juego no alcance la gloria de sus antecesores no es otro que las limitaciones técnicas de la Game Boy. Es un buen intento, pero estamos deseando ver qué es capaz de hacer Capcom con Game Boy Advance.

4



games WORLD
¡NO TE ESCONDAS, PEPÍN, QUE PAPÁ Y MAMÁ NO VAN A HACERTE PUPA! SÓLO QUEREMOS QUE NOS PRESTES TU GAMES WORLD...
¡GRATIS! UN LIBRITO DE TRUCOS
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! LIBRITO CON GUÍAS DE MARIO PARTY Y TUROK 2
POKÉMON en 3D
¡Sensacionales imágenes de Pokémon Stadium!
¡LO HEMOS JUGADO!
¡Reportaje gigante del Juego del Año!
GOLDENEYE
¡ESPECIAL POSTER!
ANALIZAMOS
Nuclear Strike
Top Gear Rally 2
Supercross 2000
Dragon Warrior Monsters
Battletanx: Global Assault
¡Y muchos más!
20 niveles, 24 armas, muchos colmillos...
TUROK 3
"Mami, ¿puedo dormir con vosotros?"
6
MC
N64 | GAME BOY | DOLPHIN
¡YA A LA VENTA!
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.

¡ESO DIGO YO!

Pon los puntos sobre las íes y sobre los juegos que más te gustan o te disgustan para que todo quede clarito.

Cuántas veces has tratado de explicarle (sin éxito) a tu hermano que ese juego que tanto te gusta a ti y él tanto odia es una maravilla? ¿Crees que ha dejado de escucharte y no hay forma de hacerle entrar en razón? No te preocupes, nosotros no sólo te escuchamos, sino que hacemos que nuestros lectores también lo hagan. Demuéstrale a tu hermano que eres un auténtico experto en materia videojueguil y haz que se ponga verde de envidia. Lo único que has de hacer es escribir lo que piensas acerca de ese juego en una reseña de 100 palabras y enviarla a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Es uno de esos juegos que justifican, por sí solos, la compra de una consola. Tiene unos gráficos excelentes, una calidad sonora muy buena y una jugabilidad magistral. Además, está plagado de detalles fantásticos y su arsenal es completísimo. Puede que tenga algunas pegas pero, para mí, quedan suplantadas por los elementos positivos. Desde que me lo compré, es el juego que más me gusta, incluso por encima de *GoldenEye*, pues lo encuentro más envolvente y adictivo que el juego protagonizado por Bond. Considero que este juego no ha sido suficientemente valorado. En mi opinión, se merece un…

Eduardo Rayas, Cádiz





F1 WORLD GRAND PRIX

Está plagado de detalles que no son fieles a la realidad. Por ejemplo, los tiempos de los circuitos son muy inferiores a los de verdad; en el circuito de Hungría, la tercera y la cuarta curvas en realidad no existen y, en carrera, no te penalizan si no haces caso a una bandera. Además, cuando te das un golpe a más de 150 km/h ni te inmutas, las paradas en boxes no bajan de 12 segundos hagas lo que hagas, y si te saltas una chicane es inevitable acabar haciendo uno de esos molestos semitrompos. ¿Simulador? ¿Cómo que simulador?

Rubén Rodríguez, Madrid

70%



MARIO PARTY

He de ser sincero; me lo estoy pasando bomba con mi *Mario Party*. Es divertidísimo (no había probado nada igual desde que jugué por primera vez a *Super Mario 64*). Es un juego muy completo: buenos gráficos (aunque no tanto como los del ya nombrado *Mario 64*), excelente jugabilidad, durabilidad muy alta (volverás a él una y otra vez) y una banda sonora muy buena pero, sobre todo, entretenimiento a raudales. Aunque lo peor (para variar) es que los textos están en inglés. A pesar de eso, creo que se merece mejor nota, por eso yo le doy un…

Guillem Garrigós Álvarez





BODY HARVEST

Es un buen juego: muy largo, tiene acción, tiros y montones de vehículos, pero también de fallos. El más grande es la niebla.
Las primeras fases son divertidas y entretenidas. Sin embargo, a medida que avanzas, el juego se va complicando y tienes que morir muchas veces para ver completada una fase. Los últimos niveles se hacen muy agobiantes; un mínimo error y a repetir la fase.
También preocupan sus errores técnicos; a veces te encallas en algún sitio y has de resetear o no funciona el aparato para salvar partida. En mi opinión, se merece menos nota.

Martí Ferrando, Barcelona






¡DESCUBRE LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DE DONKEY KONG 64!
CÓMO...
pintar la mona en
DONKEY KONG 64
ÚLTIMA PARTE
Supera Castillo Canguelo y Escondite Extremo, acaba con King K. Rool y consigue reunir las 201 bananas que tienes a tu disposición. ¡Empieza la última parte de nuestra colosal guía para DK64!
INFORMACIÓN CLASIFICADA
¡Sección especial de trucos sobre DK64! ¡Abrir sólo en caso de urgente necesidad!
DK64
DK64
DK64

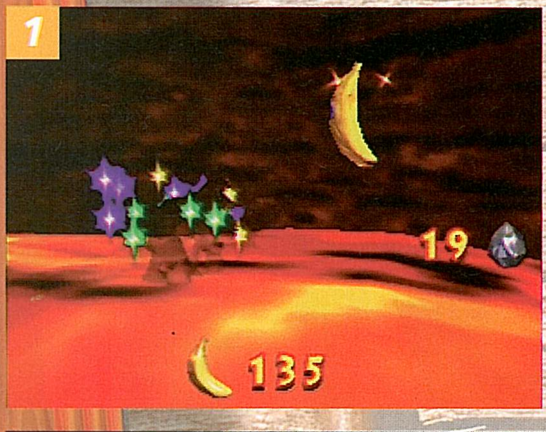


¡Dis-fruta!

Supongamos que has seguido nuestra guía para *DK64* durante los últimos dos meses. Ya habrás superado con éxito todos los niveles excepto dos, sabrás dónde se encuentran todas las hadas, arenas y planos, y tu frutero estará saturado con 150 bananas. Eso quiere decir que tan sólo te faltan 51 para tenerlas todas. Y están aquí...

ISLAS DK Bananas: 15

¿Juegas con Donkey?



1 Chunky puede hacer añicos el hielo de la entrada a Cueva Cristalina para que aparezca un Barril de Invencibilidad para Donkey. Utilízalo para llegar hasta la banana que hay en la otra orilla de la lava.

2 En lugar de colgarte por las lianas que hay de camino a Isla K.Rool, déjate caer sobre la plataforma que hay detrás. El interruptor coco que hay allí abre el cubículo de una banana.

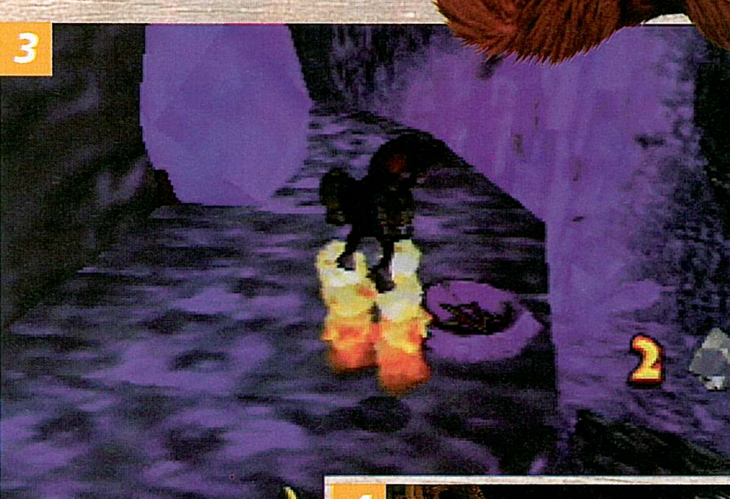
¿Juegas con Diddy?

1 Lo más seguro es que ya hayas visto la banana que está atrapada tras una puerta que se abre previo interruptorazo, en lo alto de la cascada. Utiliza el barril propulsor que hay en la entrada del Bosque para alcanzarla.



2 El mismo barril te servirá para llegar al barril del subjuego que flota sobre Isla DK. Dentro hay una banana para ti.

3 Desplázate por las lianas hacia Isla K. Rool, y a continuación entra por la puerta. Podrás llegar al barril que hay dentro, y que contiene un subjuego Barril Bandido y una banana, gracias a la plataforma del Salto Simiesco.

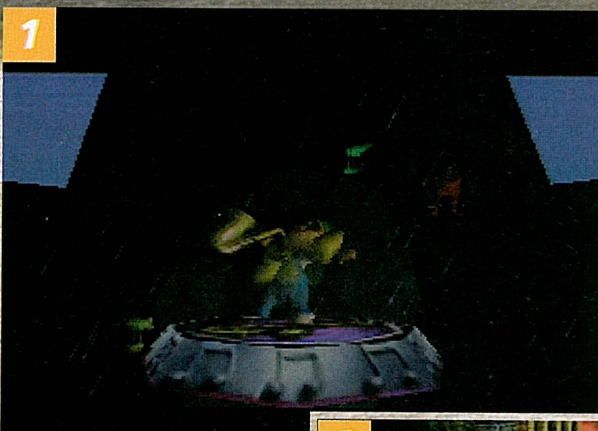


4 De vuelta en la entrada de Cueva Cristalina encontrarás una chapa musical, pegada a una cornisa de acceso imposible. Pero no creas, ya que el barril volador que hay por ahí te permitirá subir y hacerte con la banana.





¿Juegas con Tiny?

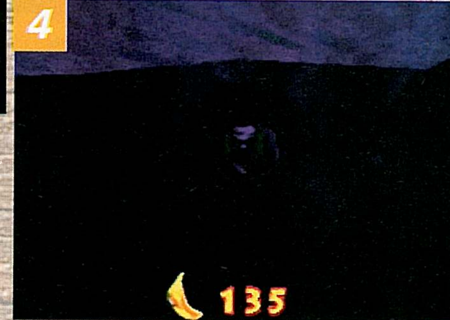




1 Justo después de utilizar la plataforma de teletransporte de Tiny en Isla K. Rool, busca la chapa musical y súbete para tocar el saxo. Por cortesía de tu amigo el loro, caerá una banana.

2 ¿Ya has encontrado a las 20 hadas banana? Vuelve a la isla de la Gran Hada y recibirás una banana como recompensa.

3 Hay otra banana encerrada en la parte trasera de la isla de la Gran Hada. Utiliza tu plumarco para liberarla.



4 Chunky puede machacar el interruptor que hay en la entrada a Galeón Gafe. Aparecerá una barril para Tiny, que la reduce lo suficiente como para que quepa dentro del túnel sumergido que contiene una banana.

¿Juegas con Lanky?



1 Busca la roca gigante en la entrada de Castillo Canguelo, y a continuación utiliza a Chunky para que la lance lejos. Aparecerá una chapa para Lanky que permite al desgarbado primate llegar al subjuego Proyector Perdido y a la correspondiente banana.



2 Hay un Barril Lanky fuera de la jaula de la banana en la guarida de K. Lumsy. Utilízalo para saltar a toda pastilla hacia el interruptor azul y volver.

¿Juegas con Chunky?

1 Ésta es fácil. En la base de la catarata, hay un interruptor piña que abre una jaula que encierra a una banana.





2 En la entrada de Escondite Extremo hay una plataforma Chunky que hace aparecer un barril con el subjuego Koskorrón Kremling cuando la activas. Si juegas, ganarás una banana.

3 Cuando Tiny toque una melodía con el saxo en la plataforma musical de Isla K. Rool, aparecerá un Barril Chunky al lado de la palmera que hay cerca de Isla Hada. Utilízalo para pisar sobre la "X" gigante que hay al lado y recoge la banana.





JUNGLA JOCOSA

Bananas: 12

¿Juegas con Tiny?

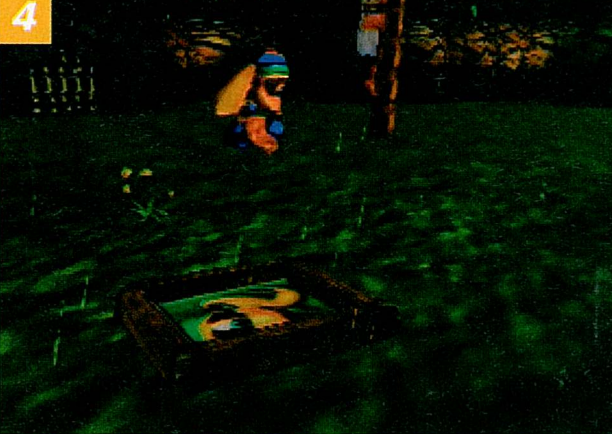




3 Fuera de la colmena, hay una banana girando dentro del tronco de un árbol. Hazte con ellas utilizando el barril para encoger y saltando sobre el hongo para rebotar dentro.

4 Ya antes debieras haber descubierto un interruptor Tiny al utilizar a Rambi. Golpéalo y dirígete a la izquierda tras utilizar el bananaporter 4 para conseguir la banana.





1 Justo antes de la entrada a la zona principal, tienes una puerta que se activa mediante un interruptor pluma para la mona de la falda. Dentro, hay un subjuego Salpicaduras Salvajes que te proporcionará una banana.

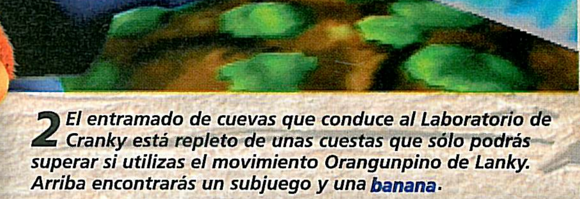
2 La pistola de plumas de Tiny también sirve para abrir otra puerta: la tienes al cruzar el túnel que hay al lado de la roca gigante. Cuando hayas cruzado, entra en la colmena y recoge una banana previa utilización del barril que hay al lado.

¿Juegas con Lanky?

1 Hay una puerta que se abre con un interruptor uva en el hueco que tienes antes de la entrada principal. Detrás, encontrarás un subjuego Mini Laberinto Loco que te proporcionará una banana.



3 Hay una pendiente de inclinación similar al lado de la salida del paseo en vagoneta de Diddy. Deberás pulsar el interruptor cacahuete que hay en lo alto y, a continuación, utilizar a Lanky para trepar hasta la puerta. Dentro, machaca los postes y dispara a las abejas para conseguir una banana.





2 El entramado de cuevas que conduce al Laboratorio de Cranky está repleto de unas cuestas que sólo podrás superar si utilizas el movimiento Orangunpino de Lanky. Arriba encontrarás un subjuego y una banana.

4 Por último, Lanky tiene un interruptor que golpear bajo una cabaña que Rambi ha machacado. Podrás conseguir la banana que aparezca si corres hacia la tienda de Funky y te balanceas por las lianas.

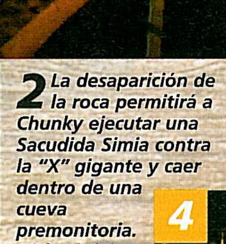


¿Juegas con Chunky?

1 La roca gigante que hay bajo la baldosa del Barril Explosivo de Donkey es pan comido para Chunky. Tírala contra el suelo y aparecerá una **banana**.



2 La desaparición de la roca permitirá a Chunky ejecutar una Sacudida Simia contra la "X" gigante y caer dentro de una cueva premonitoria. Al final del camino, golpea el interruptor piña para que aparezca una **banana**.



3 En la zona de la colmena de Tiny, tienes un barril con el minijuego Vagonetas Vertiginosas girando entre las palmeras. Utiliza el barril Chunky que hay al lado para alcanzarlo y hacerte así con la **banana**.



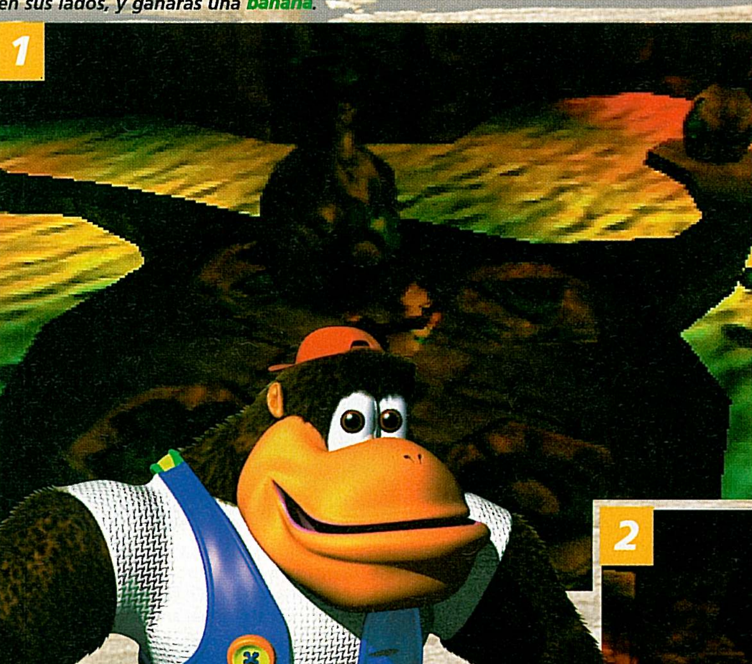
4 Chunky no tiene un interruptor en la zona de Rambi. Sin embargo, deberías haber echado abajo una puerta en las cuevas para descubrir una roca gigante. Si la levantas aparecerá una **banana**.

AZTECA AIRADO

Bananas: 4

¿Juegas con Chunky?

1 Tras entrar al nivel, gira a la derecha y darás con cuatro macetas. ¿Qué debes hacer con ellas? Colócalas sobre las baldosas que tengan la misma forma pintada en sus lados, y ganarás una **banana**.



2 Hay una roca portentosa entre las dos zonas principales. Con el barril Chunky correspondiente, puedes lanzarla sobre la plataforma que hay al lado y hacer que aparezca un barril con el subjuego Barrilazo. ¡La **banana** es tuya!

3 Chunky tiene una plataforma musical justo a la izquierda, dentro del templo del camello. Cuando hayas tocado el triángulo en ella, ganarás una **banana** si acabas con los caimanes gracias a tus naranjas.



4 La puerta de Chunky que hay en el templo gigante conduce a un subjuego Koskorrón Kremling. Para dar con él, dispara al interruptor de la izquierda y abre la puerta de la derecha. Ya tienes otra **banana**.

GO! GO!

CASTILLO CANGUELO

Entrada: Barril explosivo gigante que hay al lado de Isla K. Rool.
Bananas doradas necesarias: 20

¿Acabas de empezar?

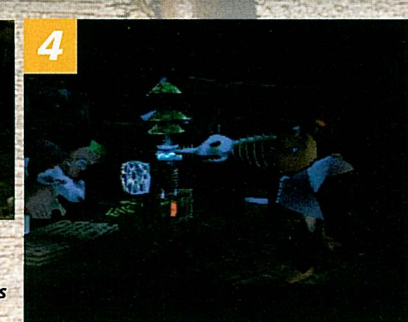


1 Tienes una buena caminata hasta lo alto del castillo, así que nos vemos obligados a tomar un atajo. Sigue el camino hasta que des con un Barril Diddy: utilízalo par volar hasta lo alto. El subjuego Bichazo Batakazo que encuentres te brindará una banana.

2 Baja por el sendero amplio y darás con un invernadero. Tiny puede utilizar el barril y la seta que hay al lado para propulsarte a lo alto de la siguiente puerta de la cabaña, matar a las moscas zumbadoras y conseguir la banana.



3 Al lado de la cabaña infestada de moscas, utiliza el Puñetazo Primate de Chunky para derribar la puerta de madera que permite el acceso a la casa. Una vez dentro, acaba con todos los murciélagos y conseguirás una banana.

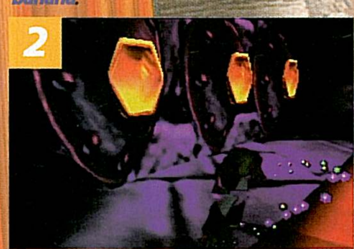


4 No pares de descender por el camino del castillo hasta dar con el Laboratorio de Cranky. El simio refunfuñón te venderá la Mega Súper Sacudida Simia, que va de perlas para la horda de interruptores rojos que encontrarás en este nivel.

¿Has conseguido la Mega Súper Sacudida?

1 Vuelve al invernadero y coloca el cuerpo de Lanky sobre el interruptor "machacable". Dentro del recinto acristalado, atraviesa el laberinto (tras saltar dentro del barril) para dar con una imprescindible banana.



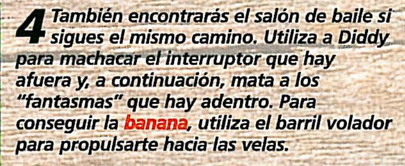


2 Tienes un interruptor rojo para Chunky fuera del museo. Puedes golpear a los tres escudos que hay dentro con las manazas gigantes del gorila: a continuación sólo queda lanzar la roca gigante sobre el pedestal para conseguir una banana.



3 Un poco más adelante tienes un interruptor Kong. Golpéalo, vuelve atrás y utiliza la nube algodonosa como puente hacia la entrada de la biblioteca. Ganarás la banana si matas a todos los malos, accionas el interruptor y utilizas la invencibilidad para atravesar el tramo de los libros voladores.

4 También encontrarás el salón de baile si sigues el mismo camino. Utiliza a Diddy para machacar el interruptor que hay afuera y, a continuación, mata a los "fantasmas" que hay adentro. Para conseguir la banana, utiliza el barril volador para propulsarte hacia las velas.



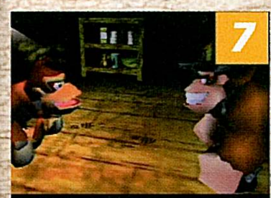


5 Tiny también puede valsear en el salón de baile cuando Diddy haya machacado el interruptor: el bananaporter que hay dentro conduce a un Barril Tiny y a un agujero pequeño. Cuélate dentro y ganarás una banana en la carrera de Scalextric.



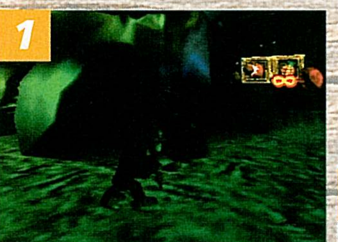


6 De vuelta en lo alto del castillo, un interruptor para Lanky abre la torre superior. En el subjuego Castor Cretino del interior hay una banana, pero deberás disparar a tres interruptores banana para alcanzarla.

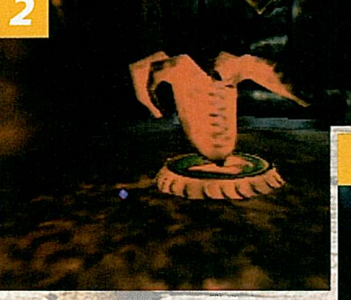


7 Ya va siendo hora de que le eches el guante a la Mira Telescópica. La tienda de Funky está en la parte baja del castillo, al cruzar la puerta de madera.

¿Has comprado la Mira Telescópica?



1 Utiliza tu pistola coco para abrir la puerta doble que hay al lado de la tienda de Funky. A continuación, busca un grupúsculo de seis palancas que hay tras otra puerta coco. La carrera fantasma que hay adentro te conducirá a otra banana.

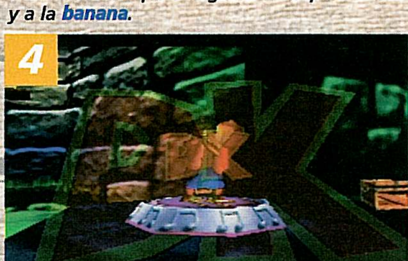


2 Un interruptor cacahuete en la puerta que tienes al lado de la baldosa coco permite a Diddy el acceso a su propia estancia, tras la puerta doble. El "complicado" puzzle que hay dentro (machaca los cuatro botones siguiendo el orden numérico), te otorga otra banana.

3 Por último, Chunky debe recoger una banana en este tramo del nivel. Atiza un Puñetazo Primate a los ataúdes para descubrir un complicado subjuego Proyector Perdido.



4 Frente a la zona de Donkey, Diddy y Chunky, hay una estancia para Lanky y Tiny. Utiliza el interruptor uva de Lanky para entrar. Cuando hayas disparado al interruptor de la pared que hay adentro, utiliza el barril para llegar a la chapa musical y a la banana.



5 Con Tiny, gira a la derecha en el interruptor de Lanky y pisotea el interruptor del suelo. Utiliza el monocóptero de Tiny para volar hacia la banana que aparezca.

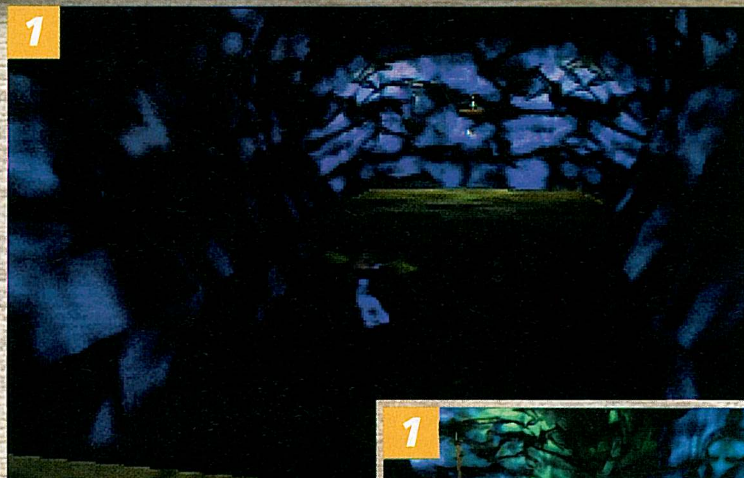


6 Todavía debes encontrar dos áreas más. Tienes una al lado del foso, bajo el puente automovible. Cuélate dentro: ¡no tienes otra cosa que hacer!



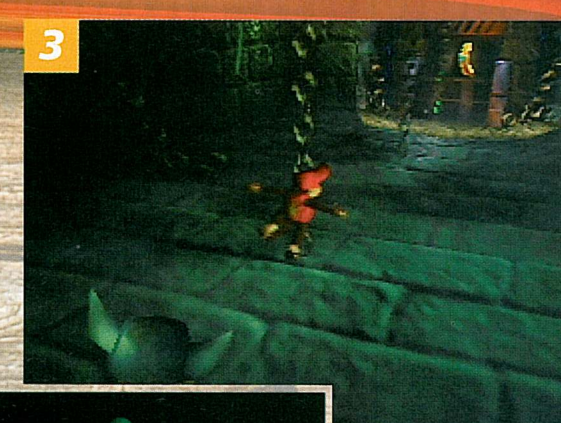
¿Has cruzado la puerta del foso?

1 Hay un Barril Marcado dentro de la entrada, y un subjuego Tortugas Temblorosas al cruzar el hueco que queda a su izquierda. La coleta molinillo de Tiny te servirá para llegar hasta allí y conseguir la banana.



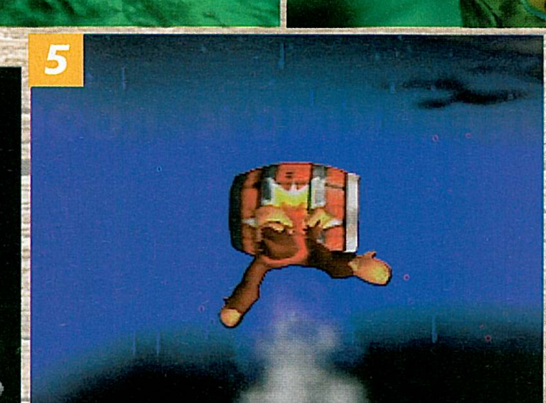
2 No te olvides de la puerta que hay un poco más adelante, en el mismo pasillo. Crúzala y sacude al interruptor Donkey que encuentres. Recogerás una banana si machacas las baldosas que encajen con la cara de Donkey.

3 Casi en el mismo lugar hay un interruptor Diddy que abre un pasadizo muy largo. La banana está programada para desaparecer si Diddy pisa el suelo, así que dispara al interruptor cacahuete y utiliza las lianas que aparezcan.





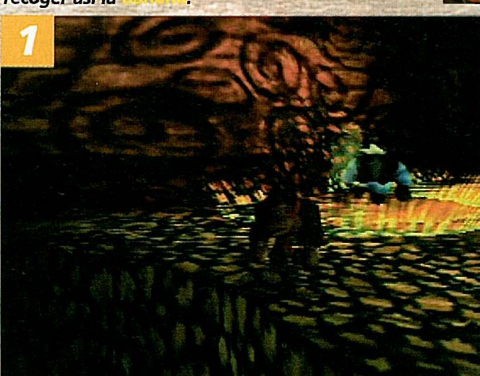
4 El último interruptor para Lanky hace que aparezca una banana sobre el extremo opuesto a una piscina de líquido. Utiliza la chapa musical que hay al lado, y a continuación utiliza el Globo Babuino para cruzar. Sin embargo, primero deberás jugar a un subjuego Koskorrón Kremling.



5 Una vez fuera, busca el árbol que hay al lado de la entrada del nivel y activa la plataforma Donkey que hay por ahí. Acabas de abrir el árbol.

¿Has abierto el árbol?

1 Deberías ver el interruptor coco de inmediato. Dispárale, y sumérgete en el agua que hay más adelante. Deberás utilizar la mira telescópica para disparar a los interruptores que aparezcan, y recoger así la banana.





2 Con Chunky, vuelve al interruptor coco y utiliza el Puñetazo Primate para derribar la puerta medio rota. No puedes llegar al subjuego Castor Cretino si no disparas al interruptor piña desde lejos. Y ahí está la última banana.

¡JEFE!

Bananas necesarias: 400

Esta imitación en madera de King K. Rool no es un rival de entidad: puedes esquivar su láser sin dudar si corres en círculos. Para derrotarlo tan sólo debes saltar dentro del cañón que tiene enfrente cuando se ría. La segunda vez, esquiva al K. Rool falso y semi transparente. La tercera vez, dará seis pasos hacia la izquierda, así que cuenta por lo bajinis y utiliza el cañón adecuado cuando dé el sexto. Recuerda que es el penúltimo jefe con el que deberás enfrentarte.

△ Ni te molestes en machacar a Kremling: el láser de K. Rool acabará con él.

GO! GO!



ESCONDITE EXTREMO

Entrada: Plataforma umbral de Isla K. Rool y, a continuación, dentro de la boca.
Bananas doradas necesarias: 100

¿Acabas de empezar?



1 Para superar la primera pendiente pronunciada necesitarás el Orangunpino de Lanky, para el interruptor piña, a Chunky, e incluso tienes un barril para que Tiny se introduzca y se encoja y pueda colarse por la tubería y llegar a la sala de ordenadores.

2 Ahora estás en la sala principal de ordenadores. Haz que Donkey accione la palanca que hay al lado de la máquina gigante y, a continuación, utiliza a Diddy y al barril cercano para propulsarte por los aros y abrir las puertas de los alrededores.



3 A continuación, usa a Chunky para derribar todas las puertas metálicas. De este modo no perderás tiempo más adelante cambiando de Chunky al resto.

4 Ahora, conduce a cada Kong a la chapa musical y a la estancia que le corresponda. En cada una debes jugar a dos subjuegos. Vuelve a intentarlo para ahorrar tiempo si crees que puedes fallar. También encontrarás una medalla moneda en cada sala.

5 Una vez desactivada la máquina, el reloj se parará, y tan sólo te quedarán dos puertas por cruzar. La primera se abre con cuatro coronas de Arena de Batalla...



¡NOTA ESPECIAL!

Si no has recogido planos, aquí te llevarás una sorpresa desagradable. El tiempo de que dispones para superar Escondite Extremo depende de los planos que hayas conseguido, y aun así verás que con quince minutos apenas si basta. Vuelve a los niveles anteriores y recoge más en caso de necesidad.



6 ...y para la segunda necesitas dos monedas. Para conseguir la moneda Nintendo debes completar dos veces el juego Donkey Kong de arcade en Fábrica Frenética. Si quieres la moneda Rareware, debes anotarte 5.000 puntos en el juego del Jetpac de Cranky (que te enseñará una vez hayas encontrado 15 medallas banana).

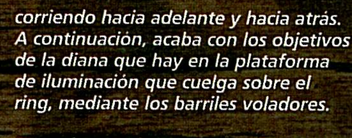
7 Al cruzar la puerta de las monedas Nintendo y Rareware encontrarás la última llave K. Lumsy. Recógela, libera a la rana gigante, disfruta de la escena de vídeo, y déjate caer por el agujero nuevo que aparece al lado del Umbral 3 en Islas DK para enfrentarte al jefe final...







¡JEFE! KING K. ROOL



Se trata de una especie de combate de boxeo, y cada uno de los Kong toma parte en un asalto diferente. Procura racionar los melones: podrás intentarlo dos veces más si agotas el tiempo en un solo round, pero si pierdes tu energía deberás empezar de nuevo.

Round 1: Donkey Kong
Salta sobre el fuego, trepa a los postes de la esquina y propulsa a Donkey fuera del barril cuando K. Rool eleve sus brazos: le golpeará tres, cinco y siete veces en los asaltos respectivos.

Round 2: Diddy Kong
Sencillísimo. Esquiva el ataque inicial con el guante de boxeo corriendo hacia adelante y hacia atrás. A continuación, acaba con los objetivos de la diana que hay en la plataforma de iluminación que cuelga sobre el ring, mediante los barriles voladores.

Round 3: Lanky Kong
Utiliza el puñetazo de Lanky para llegar a los interruptores que aparezcan. Hazte con el barril que también asomará. Colócalo en el centro del ring, y toca música sobre una plataforma cuando K.Rool esté enfrente en diagonal. Resbalará. Repite la acción tres veces y ya lo tienes.

Round 4: Tiny Kong
Utiliza Z+A para saltar sobre los aros en llamas. Después, utiliza el Barril Tiny para colarte en el zapato de K. Rool. Deslízate a izquierda y derecha para esquivar los dedos de Rool, y pulsa disparo para disparar al dedo elevado al final de la secuencia.

Round 5: Chunky Kong
Utiliza la plataforma musical, acciona el interruptor y salta dentro del barril. Calcula tu puñetazo Z+B en el momento que K. Rool (o su sombra) esté a medio camino en su avance hacia ti. La tercera vez, espera hasta que esté lo más a tu derecha posible. ¡Bien hecho!







¿THE END?

Técnicamente hablando, eso es todo. Isla DK ya está a salvo, los Kong pueden inflarse con las 201 bananas y, si has recogido todos los ítems del juego, podrás disfrutar de tres secuencias finales diferentes. Pero estamos seguros de que en DK64 todavía quedan un montón de trucos y detalles que alguno de vosotros habrá descubierto. Si es así, no dudéis en hacérnoslo saber. Tan sólo debéis escribirnos a la siguiente dirección:

Con pelos y señales:
Magazine 64
Paseo San Gervasio, 16-29
Barcelona, 08022



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



9 Análisis de Banjo-Kazooie, All Star Baseball y Robotron X. Trucos para Yoshi's Story, Quake 64 y WCW VS NOW.
10 Análisis de F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible y WWF Warzone. Guía completa de Banjo-Kazooie.
11 Análisis de Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero y Chopper Attack.
12 Análisis de V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time. Consejos para ISS '98.
13 Análisis de Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley y AirBoarder 64.
14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................Código postal:..............

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15
❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑ 22 ❑ 23 ❑ 24 ❑ 25 ❑ 26 ❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

CÓMO... cumplir la misión A de Leon

RESIDENT EVIL 2

Siembra el terror a tu paso por este baño de sangre y zombis de Capcom...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Resident Evil 2* en el número 26 y llegamos a la siguiente conclusión:

«Esta perfecta conversión es terrorífica, sanguinaria y absorbe al jugador.»

64 STAR GAME

90%

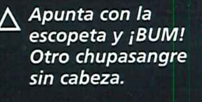
Que no se podía hacer en la N64? ¡Paparruchas! *Resident Evil 2* fue un buen regalo de Reyes (no llegó antes debido a un imprevisto). ¡A ver si no! Es mejor y más abultado y sanguinario que nunca.

Sus 512 Mbits repletos de full motion video y sus pantallas de horror en alta resolución han amilanado a más de un usuario de PlayStation. Tal es el despliegue de terror zombi que desata el juego. Pero, como siempre se ha dado el caso con los juegos *Resident Evil*, aquí no se trata únicamente de volverse, disparar y seguir en pie. No, ni hablar, ahí no acaba la cosa. Por eso, y sin más dilación, te contamos cómo completar la partida para la misión A de Leon...

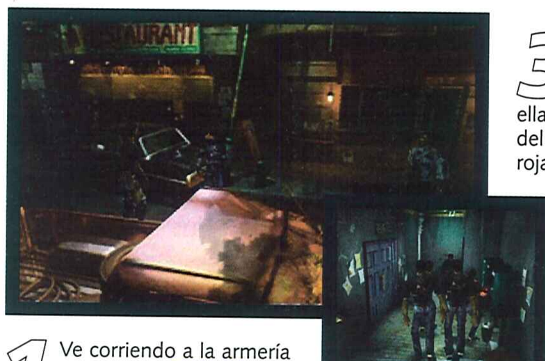
Apunta con la escopeta y ¡BUM! Otro chupasangre sin cabeza.

Estos repelentes cuervos son un coñazo.

Tenemos cuatro minutos justos para acabar con ese monstruo.



1 NADA MÁS EMPEZAR



1 Ve corriendo a la armería y recoge las **BALAS**. Un grupo de zombis atacará al armero, intenta salvarle y toma su **ESCOPETA**.

2 En la Comisaría Central de Policía, pasa por la puerta de la izquierda para conseguir la **TARJETA ELECTRÓNICA AZUL**. Utilízala en el ordenador para abrir las puertas laterales. En la sala contigua hay una caja fuerte, custodiada por algunos de esos chupasangre. Hallarás la combinación de la caja en uno de los archivos.

3 En la sala del espejo, consigue la **LLAVE PEQUEÑA** y abre con ella el cajón que hay en la sala del cofre. Abre la doble puerta roja y utiliza el Encendedor en la chimenea para obtener una **JOYA ROJA**.

4 Empuja las estatuas de bronce y mármol para que queden colocadas una frente a la otra; liberarás, así, otra **JOYA ROJA**.

5 En la oficina de **S.T.A.R.S.** toma el **SPRAY DE PRIMEROS AUXILIOS**, la **ESCOPETA, BALAS** y la **MEDALLA DEL UNICORNIO**, y si continúas buscando por la desordenada mesa junto al póster de **S.T.A.R.S.** encontrarás alguna **PELÍCULA**. Una vez hayas hablado con Claire, podrás volver a la primera sala del edificio.

6 Cuelga la medalla del unicornio a la estatua y conseguirás la **LLAVE DE LA COMISARÍA** (Trébol). Úsala para abrir la puerta donde te enfrentaste al licker.

7 Empuja la escalera de mano y toma la **MANIVELA** que hay sobre el armario. Arriba, más allá de la oficina de **S.T.A.R.S.**, hay otra puerta cerrada. Con la llave podrás abrirla y entrar en la biblioteca.



2 EN EL PRIMER PISO



1 Sube por la escalera, y antes de entrar en la biblioteca enciende la luz. Alinea las estanterías correctamente y recupera el **ENCHUFE ALFIL**.

2 En la sala de espera, toma la **LLAVE PEQUEÑA**; después, pasa corriendo por la biblioteca. Abre el cajón y hallarás **PIEZAS DE PISTOLA**. Sube al piso superior de la biblioteca y detrás de la puerta de la derecha utiliza la manivela. Vuelve corriendo a la sala de espera en la que encontraste la llave.

3 Pasa de los cuervos y el helicóptero y ve directo hacia los zombis. Éstos custodian la **VÁLVULA**, las **BALAS** y la **CINTA PARA MÁQUINA DE ESCRIBIR** que necesitas. Cerca del helicóptero abatido utiliza la válvula a fin de apagar las llamas. Ahora puedes pasar con seguridad por delante de la cabina empotrada cerca de la sala de espera. Utiliza las joyas rojas para obtener el **ENCHUFE REY**. Recoge la **LLAVE DE LA COMISARÍA** (Diamante), la **CINTA PARA MÁQUINA DE ESCRIBIR** y los **CARTUCHOS DE ESCOPETA**.

4 Abre la sala de interrogatorios (al otro lado del espejo) y busca el **SPRAY DE PRIMEROS AUXILIOS**, la **CUERDA** y el ENCHUFE TORRE. Un licker romperá el cristal y aparecerá, así que escapa por la puerta. Abre la puerta cerrada que está cerca de la sala oscura. Busca la **PELÍCULA** y los **CARTUCHOS DE ESCOPETA**.

5 El licker te atacará de nuevo en la oficina; mátalo. Hazte con la **LLAVE DE LA COMISARÍA** (Corazón).

6 Abre la puerta que hay cerca de la caja fuerte del principio. Usa la cuerda para cerrar las persianas y recoge unos cuantos **CARTUCHOS DE ESCOPETA** de la estantería antes de ir hacia abajo. Entra en la sala de la derecha y busca el regulador de corriente. Empuja hacia arriba los dos primeros interruptores, deja los dos siguientes hacia abajo, y el último hacia arriba para que el nivel quede fijado a 80. Toma el **MAPA B1** y la **HIERBA**.



3 FUERA DE LA COMISARÍA

1 Con la ayuda de Ada Wong, empuja el camión que hay en el aparcamiento y busca a la derecha la **HIERBA**. Habla con Ben y toma el **ABRIDOR DEL REGISTRO**. Úsalo cerca de las casetas de los perros y saca rápidamente la escopeta, pues tendrás que ocuparte de las arañas de la alcantarilla. Toma los tres enchufes del cofre, introdúcelos en el panel de seguridad de la siguiente sala y vete.

2 Como Ada, mata a los perros y ve hacia la derecha, donde encontrarás un ascensor. Toma los **CARTUCHOS DE ESCOPETA** (a Leon le irán de perlas) y vuelve a la zona de arriba. Abre la puerta y alinea las cajas; después, sube el nivel del agua para poder cruzar y conseguir la **LLAVE DE LA COMISARÍA** (Trébol). Corre hacia Leon y dale los objetos que has encontrado.

3 Cuando vuelvas a la Comisaría Central de Policía, podrás abrir la puerta verde cerca de la sala de interrogatorios. Entra y encontrarás alguna **PELÍCULA** y un **SPRAY DE PRIMEROS AUXILIOS**. Enciende la estufa y abre las llaves de paso en el siguiente orden: 12, 13 y 11 (Reina, Rey y Jota). Como recompensa obtendrás la **RUEDA DENTADA G**.

4 Atraviesa la biblioteca para ir donde bajaste los escalones con la manivela. Coloca la rueda dentada y toma el **ENCHUFE CABALLO** antes de saltar abajo por el hueco.

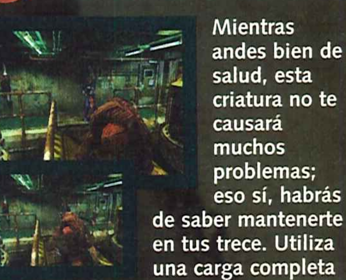
5 Una vez te hayas repuesto del horror vivido con la escena de vídeo, corre hasta la sala del suministro de energía (donde fijaste el medidor a 80) y abre la sala de autopsias contigua. Toma la **LLAVE ROJA DEL LABORATORIO**. Abre el armario de las armas y hazte con la **METRALLETA** y la **MOCHILA**. Corre hacia arriba (donde las persianas están bajadas) y abre la puerta. Encontrarás **CARTUCHOS DE ESCOPETA** y la MAGNUM. Antes de poner el enchufe caballo junto a los otros, guarda el juego y saca la válvula.



GO! GO!



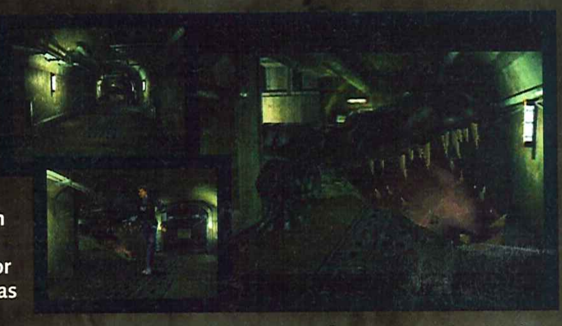
4 CÓMO... VENGAR A BEN



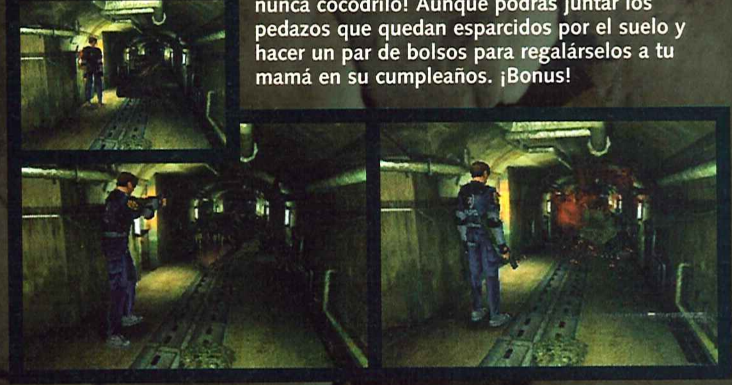

Mientras andes bien de salud, esta criatura no te causará muchos problemas; eso sí, habrás de saber mantenerte en tus trece. Utiliza una carga completa de escopeta para llenarle el cuerpo de cartuchos: cada impacto le hará retroceder unos pasos de ti. Sigue así para que el monstruo no pueda tocarte. Respecto a las pequeñas criaturas que te envía... cuando veas que uno de esos bichejos viene directo hacia ti, cambia a la pistola y dispárale antes de que se acerque peligrosamente.

Cuando hayas acabado con el monstruo y éste caiga redondo al suelo, abandona la sala por el mismo sitio que entraste, y vuélvete para comprobar que todas las crías dejaron el nido vacío.

5 CÓMO... ACABAR CON EL COCODRILO

No hay tiempo que perder; date la vuelta, vete por el mismo camino que viniste, y párate cuando llegues al cilindro. La luz en el muro habrá cambiado de color y el cilindro de gas estará a tu disposición. Retírate unos pasos, sin salirte de este *frame*, y ten la pistola a punto. Cuando el reptil venga hacia ti, agarrará el cilindro con la boca e intentará tragárselo (como si se tratara de un tentempié). Dispara una bala al cilindro para que el gas explote y... ¡hasta nunca cocodrilo! Aunque podrás juntar los pedazos que quedan esparcidos por el suelo y hacer un par de bolsos para regalárselos a tu mamá en su cumpleaños. ¡Bonus!



6 ALCANTARILLAS



1 Introduce el enchufe para que la puerta se abra. Reúnete con Ada y empuja el armario de la sala de control, con lo que descubrirás una puerta secreta. Enciende las lámparas y verás algunas **BALAS DE MAGNUM** y **CARTUCHOS DE ESCOPETA**.

2 Baja con el ascensor. Cuando controles a Ada, ve tras el misterioso asesino una vez más –en realidad, es Annette, la esposa de William Birkin, el inventor del Virus G. Síguela por el hueco de ventilación, y contempla la escena de vídeo.

3 Cuando Leon vuelva en sí, ve por el mismo camino pero quita a los cadáveres los **CARTUCHOS DE ESCOPETA** y la **MEDALLA DEL LOBO**. Atraviesa el agua, sin prestar atención a las arañas.

4 Con la válvula baja el puente y encontrarás **CARTUCHOS DE ESCOPETA** y la **CINTA PARA MÁQUINA DE ESCRIBIR**. Antes de buscar a Ada, guarda la partida. Fíjate en el cilindro del muro a la izquierda.





7 DESPUÉS DE MATAR AL COCODRILO




1 Rescata a Ada y toma la **CINTA PARA MÁQUINA DE ESCRIBIR** que hay a la derecha. Retrocede para elevar el puente y subir la escalera cerca de Ada. Recoge la **MEDALLA DEL ÁGUILA** del cadáver y utiliza ambos objetos en el panel de interruptores que hay junto a la cascada en la alcantarilla.

2 Suministra electricidad al tren (mira a la derecha), y súbete a él de un brinco. Carga la pistola y observa el techo del vagón: podrás ver por dónde va a aparecer la garra. Muévete, gírate y dispara. Repítelo hasta que el monstruo se rinda... al menos de momento. Enciende la bengala con el encendedor y toma la **LLAVE DE LA CAJA W** que hay a tu derecha.

3 En los pasillos frecuentados por zombis toma las **PIEZAS DE ESCOPETA**. Antes de reformarla, espera a que el arma esté vacía y podrás obtener ocho cartuchos de regalo. Guarda el juego y después recoge las **BALAS DE MAGNUM**, los **CARTUCHOS DE ESCOPETA** y la **CINTA PARA MÁQUINA DE ESCRIBIR**. Toma las **BALAS** y el **MAPA DE LA FÁBRICA**; después, entra en el vehículo parecido a un tractor. Busca **BALAS DE MAGNUM** y la **LLAVE DE CONTROL C**. Utiliza la llave en la plataforma que encontrarás en el exterior.



8 CÓMO... LIBRARSE DE WILLIAM (OTRA VEZ)



Ahora que Ada ha quedado fuera de circulación habrás de ser tú quien mate a la criatura en que se convirtió William Birkin. Carga la Escopeta C y aléjate un poco para dejar más espacio. En el momento que William doble la esquina dispárale, y si estuvieras completamente seguro intenta un segundo impacto. Aunque la maniobra entraña un riesgo debido al culatazo del arma (supone un retraso en la recarga) y a la garra, pues ésta tiene mucho alcance. No puedes correr al tractor, así que cuando se te acerque atácale por la parte del brazo humano (estarás fuera del alcance de su garra). Repítelo, utilizando las hierbas y los sprays de primeros auxilios para mantener tu nivel de salud bien alto, y cuando la criatura caiga al suelo, atiende a Ada.

9 LABORATORIO





1 En el interior de la sala de seguridad, agarra los objetos y abre el cofre. Toma la escopeta, toda la munición de escopeta, la llave de la caja W, la Magnum y las balas. En la intersección, abre la puerta azul y ve por la izquierda. Encuentra la **CAJA DE FUSIBLES** y utilízala en la sala para conseguir el **FUSIBLE PRINCIPAL**. Toma el **SPRAY DE PRIMEROS AUXILIOS**.

2 Usa el fusible principal en la intersección y abre la puerta roja. Ve por la derecha, toma el **LANZALLAMAS**, abre los aspersores de gas y achicharra la planta que hay en la esquina para que así se abra un hueco.

3 Dispara contra los lickers, roba los **CARTUCHOS DE ESCOPETA** (dos cajas) y la **CINTA PARA MÁQUINA DE ESCRIBIR**. Abre la persiana de la entrada y destruye las plantas mutables. Encuentra el **MAPA DEL LABORATORIO**, sigue por la izquierda y dispara con la Magnum a los zombis que hay en el laboratorio. Toma la **TARJETA PARA EL MAPA DEL LABORATORIO**, y dentro del armario azul hallarás algunas **PIEZAS DE MAGNUM**. Esquiva las larvas y utiliza la escopeta para matar a la polilla. Despeja la mesa e introduce la clave **NEMESIS** en el ordenador.

4 Vuelve al lugar donde colocaste el fusible principal, cruza la puerta azul, abre la siguiente y toma el **SPRAY DE PRIMEROS AUXILIOS** además del **DISCO MAGNETO-ÓPTICO**. Arrebata a Annette el **VIRUS G** y abandona la sala; averiguarás la verdad sobre Ada Wong. Guarda el juego en el cofre, saca más sprays y hierbas y cambia la escopeta por la metralleta.

5 En el área anterior, utiliza el Disco magneto-óptico con los zombis para que puedas conseguir llegar al ascensor. Dale al interruptor.

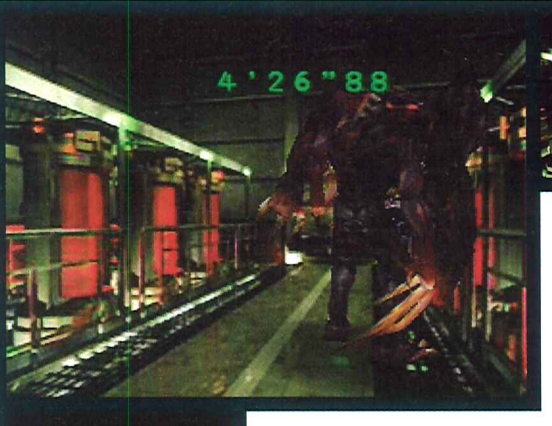








10 CÓMO... LIBRARSE DE WILLIAM (PARA SIEMPRE)





Carga la Magnum y retrocede dos pasos. Apunta y dispara dos veces a este ser abominable para terminar cuanto antes con él. Estarás completamente a salvo de cualquier daño, pero sabes que las cosas nunca son tan fáciles...

Observa horrorizado cómo el Virus G actúa de nuevo y transforma a William Birkin, aunque esta vez se convierte en un rival mucho más poderoso y ágil. Es en este preciso instante cuando la estupenda y brillante metralleta entra en juego. Apunta y dispara cuando el blanco esté bastante cerca. Muéstrate implacable y llénale el cuerpo de plomo, haciendo alguna que otra pausa para comprobar tu nivel de salud a cada zarpazo que recibas de esas uñas afiladas como cuchillas. Cuando William salte muy alto, sal corriendo por el borde exterior, y cuando aparezca no intentes dejarlo atrás, pues es demasiado rápido. Al contrario, gírate con calma, apunta y dispara una vez más para dañar al muy canalla mientras te ataca. Mantén tu nivel de salud bien alta y corre cuando él salte. repite esta táctica hasta que el mundo esté a salvo otra vez.



AL RESCATE

CÓMO... cargarse bots en TUROK RA

¡Pásatelo cañón con las armas del último mata dinosaurio

Las *pipas* de *Rage Wars* forman un ramillete curioso y complicado, y los dos modos de disparo con los que cuentan da por sentado que las conoces al dedillo. Después de todo, *Rage Wars* es rápido y cruel, y el más tonto de los errores puede costarte muy caro. Hemos juntado algunos consejos y trucos para que puedas sacarle todo el partido a esas armas devastadoras. Repite con nosotros: «¡Turok, Turok, y nada más que Turok!»

(Los puntos de daño están basados en el disparo de cerca a un objetivo. El daño puede ser menor disparando desde lejos...)

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Turok: Rage Wars* en el número 25, y llegamos a la siguiente conclusión:

«Este atrevido experimento de *shoot 'em up* en primera persona para la N64 ha conseguido unos resultados excelentes. Es pura dinamita.»



ARMAS CONVENCIONALES



MAG 60

Primer modo
(Daño: 36)
La Mag 60 dispara una rápida ráfaga de tres balas. Tres ráfagas deberían bastar para acabar con el más pintado de los enemigos.

Segundo modo **(Daño: 50)**
En este modo de disparo no podrás moverte, pero la mira láser apuntará por ti mientras sigue automáticamente los objetivos cercanos. Con un tiro frenarás el avance enemigo, con dos lo matarás seguro.



MINIPISTOLA

Primer modo
(Daño: aproximadamente 10 por cada giro de tambor)
Traga munición que es un contento, pero bien apuntada puede destrozar a un enemigo en menos que canta un gallo.

Segundo modo (Daño: ninguno)
Al pulsar B, te cubrirá por un momento con un escudo impenetrable. Si mantienes presionado B conservará el escudo en su sitio, pero gastará munición y te impedirá moverte. Utilízala sólo en caso de estar acorralado, y espera a que al enemigo se le agoten las balas.



RIFLE DE ASALTO

Primer modo **(Daño: 17)**
Casi inútil. El tiempo de recarga es de escándalo y el daño insignificante.

Segundo modo **(Daño: 17 por bala, con fuego continuado)**
Devastador, siempre que estés cargado de munición hasta los topes. Abre fuego a discreción y el rival caerá muerto en unos segundos.





ESCOPETA

Primer modo **(Daño: 48)**
Utilízala en los disparos a quemarropa; de lejos, el daño se reduce drásticamente.

Segundo modo **(Daño: muerte inmediata a quemarropa)**
De nuevo, úsala lo más cerca posible. De lejos, el disparo se dispersa, lo que significa que sólo un cartucho o dos alcanzarán el blanco.



BALLESTA TEK

Primer modo **(Daño: 20)**
El terror de los bots, si se dispara rápidamente, como ya se pudo ver en *Turok* y *Turok 2*. Resulta útil cuando has acabado la munición de armas más potentes.

Segundo modo **(Daño: 65)**
Cuando pulses B, el modo cambiará a francotirador, de forma parecida al Rifle de Plasma. El Arco dispara más lento, pero el daño es mucho mayor.





RIFLE DE PLASMA

Primer modo
(Daño: 35)
Aunque preciso, la recarga no es muy gratificante.



Segundo modo **(Daño: 15)**
El modo francotirador del Rifle de Plasma destaca por una cosa: la increíble velocidad de disparo. Los impactos, de por sí, son menos dañinos, pero pon al enemigo en el punto de mira y caerá abatido en cuestión de segundos.

GE WARS

s de Acclaim!

ARMAS TÁCTICAS

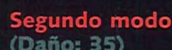
LANZABENGALAS

Primer modo (Daño: 20)
Útil, pues las explosiones de radioactividad verde quedan pegadas durante unos segundos en las superficies adyacentes. Dispara a los pies de los enemigos y al correr se meterán ellos mismos dentro de la carga.





Segundo modo (Daño: muerte instantánea)
¡Fantástico! La carga «fusionada» matará a cualquier cosa que se tropiece con ella y, además, permanecerá activa durante un buen rato. Por lo tanto, resulta ideal en zonas de portales y entradas estrechas; pero ten en cuenta que una vez disparado, no podrás volver a disponer de él hasta que los efectos de la carga hayan desaparecido.



INFLADOR

Primer modo (Daño: 10)
Aunque de disparo rápido, provoca daños leves. Sin embargo, cada disparo «infla» el objetivo, lo que le hace más visible, o lo que es lo mismo, un blanco más fácil. Acierta diez impactos casi seguidos y el enemigo explotará.





Segundo modo (Daño: muerte instantánea)
Un solo disparo de esta arma y tu pobre rival se inflará con increíble rapidez, a lo que seguirá una explosión casi instantánea. Utilízala sobre un blanco seguro.



BUMERÁN

Primer modo (Daño: 70)
Allá donde apuntes, seguro que aciertas. No obstante, el Bumerán se hace el remolón y tarda un poco en regresar al punto de partida.

Segundo modo (Daño: 35)
El segundo modo de disparo del Bumerán es menos dañino, pero hace que el enemigo camine a cámara lenta, lo que es genial. Por lo tanto, dale por detrás, saca un arma de disparo rápido, como la Minipistola o el Rifle de Asalto en segundo modo, y acribíllale antes de que se vuelva. Bravo.



REVIENTA-PECHOS

Primer modo (Daño: 5)
Un disparo de energía rápido pero bastante ineficaz.

Segundo modo (Daño: muerte retardada)
Acierta al enemigo con esta arma e implantarás un embrión alienígena en su cuerpo; pasados unos diez segundos, el engendro explotará en el estómago del organismo receptor, causándole la muerte instantánea. Reserva esta arma para liquidar a los rivales que se pelean entre ellos. Refrena tus impulsos, fecunda al enemigo y cuando éste haya estirado la pata, recoge sus armas. Divino.



ARMAS DE EXPLOSIVOS

ESCORPIÓN

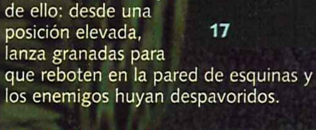
Primer modo (Daño: 60)
Arma de un solo disparo, pero devastador. El cohete es lanzado en línea recta, y la explosión es bastante concentrada, por lo que la precisión es muy importante.



Segundo modo (Daño: 60)
La marca de atracción magnética sólo altera la trayectoria del cohete mínimamente, pero en distancias largas los cohetes «curvearán» hacia la marca. Sácale el mayor provecho contra los francotiradores.

LANZA GRANADAS

Primer modo (Daño: 43)
La granada rebotará antes de explotar. Puedes sacar ventaja de ello: desde una posición elevada, lanza granadas para que reboten en la pared de esquinas y los enemigos huyan despavoridos.



Segundo modo (Daño: 50)
En vez de rebotar, explosiona al establecer contacto. Utilízalo como arma de apoyo del Scorpion.

GEL DE NAPALM

Primer modo (Daño: 60)
NOTA: El botón de segundo modo sirve para hacer detonar el Gel de Napalm después de esparcirlo. Puedes disparar hasta tres cápsulas de Gel antes de la detonación. «Minar» áreas es sin duda importante, pero ten en cuenta que las cápsulas de Gel se adhieren ellas solas a soldados enemigos. Dos o tres cápsulas matarán al objetivo.



OTRAS ARMAS

Hay tres armas distintas que puedes recoger en Rage Wars, y todas ellas van que ni pintadas.





GARRA DE ACERO: Esta arma atrapa humanos es mejor usarla en pasillos estrechos. Se atará a la pierna de un enemigo y le causará 30 puntos de daño en un intervalo de 10 segundos.



PISTOLA CENTINELA: Tremenda. Colócala en el centro de un área descubierta y cualquier enemigo que se acerque por allí caerá fulminado en segundos bajo una descarga de disparos.



PERFORA CEREBROS: Una belleza que vuelve ¡tan divertida como siempre! Inflige 50 puntos de daño.





ser un worminator en WORMS ARMAGEDDON

Ni prisioneros ni supervivientes. Sólo puede haber un vencedor.



Eres el hazmerreír de todos los gusanos? ¿Disfrutan embadurnándote la cara con arena y escupiendo en tu bocadillo antes de pegarte un viaje (con billete de ida sólo) a Dañolandia? ¡No sufras más! En estas páginas encontrarás la solución a todos tus problemas gusaniles. Hemos reunido una selección de trucos sobre estrategia y algunas tácticas que te servirán para mejorar tu posición social en *Worms*; del gusano que antes eras (simple carne de cañón) pasarás a ser el victorioso Worminator. Tus enemigos temblarán y pedirán clemencia. Los Gusanos atemorizados preferirán lanzarse al mar antes que sufrir los arrebatos de tu ira. Todos se inclinarán ante ti mientras tú arrasas a tu paso con tácticas como la del «sombrero», la de camicace, tableros, o plataformas, y siempre con toda la fuerza del lado oscuro de tu parte. Bueno, quizás exageremos un poco. Pero, seguro que te convertirás en un temible contrincante si sigues nuestros consejos.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos Worms Armageddon *en el número 25, y llegamos a la siguiente conclusión:*

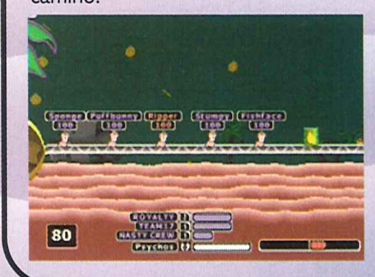
«Muy violento. Muy divertido. Agradecemos esta conversión de uno de los títulos para cuatro jugadores más originales que se conocen.»



TÁCTICAS: Generales

Camicace

Dirige esta táctica letal contra un grupo de gusanos cruzando un puente en fila india, aunque para ello tengas que sacrificar a uno o dos de tus propios soldados. El grupo entero morirá, en especial si se tropieza con una mina o dos por el camino.



Baja confirmada

Si te ves enfrentado al dilema de tener que elegir entre una muerte segura por ahogamiento o un disparo para herir a dos gusanos, ve a por lo fácil. Más vale un gusano muerto al hoyo que dos casi vivos al bollo...



Asesinato en masa

... Excepto cuando tengas ante ti un grupo de gusanos apiñados. Lanza un cartucho de dinamita o una granada de mano en medio del grupo si están en tierra firme, o utiliza el bate de béisbol para desatar una reacción en cadena si están cerca del agua.



TÁCTICAS: Globales

Turno libre



Reserva alguna cuerda ninja y mochila de propulsión para casi el final de la partida, momento en el que tendrás que evitar un montón de agua. Ambos ítems se pueden usar para recoger cajas de armas extraviadas y para dejarse caer junto a un enemigo vulnerable; y, después, aún podrás utilizar un arma normal.

Ataques aéreos



A menos que se te presente una oportunidad irresistible, como un grupo de enemigos en una meseta infestada de minas, reserva el ataque aéreo para el final. No inflige mucho daño, pero puede hacer que los gusanos debilitados pasen a mejor vida.

Deathmatch

Sombrero

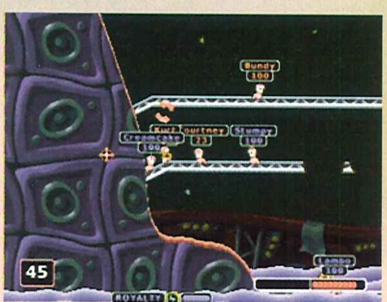
Un método sencillo para que el ordenador deje de meterse contigo es subirte a la cabeza de un enemigo después de acabar tu turno. El ordenador no apuntará hacia los soldados «con sombrero» excepto como último recurso. No te montes encima de cada gusano que veas, o también tú te quedarás sin objetivos.



Móntate encima de este gusano y serás su sombrero.

Cambio

Esta práctica estaría muy mal vista en una partida multijugador, en especial por los jugadores más tradicionalistas de Worms, pero la «operación cambio» es como un alivio cuando las cosas se ponen feas. Sin embargo, si siempre te cambias por el mismo gusano, sufrirás una muerte prematura.



Cambiar a otro gusano sería la mejor decisión en este momento.

Sepultar

Cuando los enemigos se escondan en cuevas y huecos naturales, coloca una viga encima para que queden atrapados. Funciona a las mil maravillas en los primeros niveles, e incluso cuando los enemigos muestren la inteligencia suficiente para hacer volar la viga e intentar salir, se perjudicarán ellos mismos, pues malgastarán turnos y se harán daño.



Si lo que quiere es salir, se hará pupa.

Multijugador

Tableros

Cuando tengas que enfrentarte a los últimos supervivientes situados en lados opuestos del nivel y ya no te quede más munición que granadas y bombas de dispersión, construye un tablero con vigas desde el cual puedas canalizar los disparos contra tu rival. Puedes marcar un intervalo de cinco segundos para asegurarte un buen blanco.



Un ángulo perfecto para soltar una granada al gusano solitario.

Plataformas

Un buen truco para las áreas descubiertas consiste en construir una pequeña viga horizontal en el aire, lo más lejos del enemigo posible, y teletransportar allí a uno de tus gusanos para que actúe de francotirador. Suponiendo que a tus rivales no les quede ningún misil busca, o haya un pacto de caballeros para no usar esas armas infernales, tus bazucas y granadas serán suficientes.



Con derecho a roce

Si tocas el agua desde un ángulo muy poco inclinado, podrás hacer que granadas y cargas de bazucas se deslicen por ella pegando botes. Es la mejor manera de acertar el objetivo que requiere del bazuca en el modo de entrenamiento, y el método puede servir para que los disparos se escurran por debajo de obstáculos durante una partida. Lo mejor de todo es que puedes deslizar a los gusanos también. Un explosivo potente colocado junto a un enemigo que esté situado justo encima del agua, lo enviará volando por los aires a gran velocidad, y acabará rebotando en el agua como una piedra.



Si tienes suerte puedes darle desde arriba, pero hay una forma mucho más sencilla de hacerlo...

... Apunta bajo y tira con todas tus fuerzas. La concha rebota por la superficie del agua...

... Y da de lleno en el objetivo. Resultados garantizados, la primera vez y las siguientes.

TRUCOS
Para hacerte con los trucos, habrás de conseguir medallas de oro en el modo de entrenamiento. Ganar todo el oro en el entrenamiento más sencillo te garantiza la opción de «sangre», el oro en la carrera de ovejas te concede la oveja acuática (aqua sheep), y el oro en las variedades de rifle y artillería te aporta reformas para tu escopeta y granadas. Una medalla de oro con las cajas locas pone ovejas dentro de cada caja de armas, y si te las apañas para conseguir el oro en todo y llegar al rango de elite en el modo deathmatch, desbloquearás la opción «full wormage».



GO! GO!



DESCENSO RÁPIDO
Cuando el tiempo sea de vital importancia, el hecho de tener que esperar a que cajas de armas desciendan en paracaídas hasta el suelo, puede hacerte perder unos segundos preciosos y frustrar tus intentos de obtener medallas de oro en las misiones (si completas el nivel al primer intento). Para que los ítems desciendan más deprisa, pulsa Z mientras estén cayendo. Esto les despojará del paracaídas y hará que las cajas caigan como piedras.



Técnicas de máximo daño

La única técnica infalible es ahogar al enemigo, pero podrás valerte de algunas tácticas para incrementar el daño que causas.

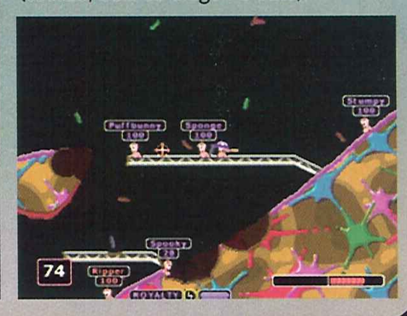
1 Lanza tus granadas entre el gusano objetivo y la pared más cercana. Si el objetivo se encuentra en un espacio cerrado, camina hasta llegar encima de él y efectúa un disparo poco potente para que la bomba quede anidada casi debajo de sus pies. Luego, corre a esconderte a un lugar seguro.



2 Saca provecho a cajas, barriles y botiquines. Cada uno de los ítems que cae del cielo puede servir de arma explosiva, y gusano que haya cerca de un ítem, gusano que podrás matar con un bazuca.



3 A la menor oportunidad, provoca una reacción en cadena. Haz que los gusanos caigan al agua, o explosiona minas para que rueden cuesta abajo. En todas partes hay posibles reacciones en cadena, y todo lo que has de hacer es escoger el medio apropiado para desatarla; es decir, acertar al primer gusano utilizando el arma de fuerza adecuada (codazo, bola de dragón o bate).



Armas especiales

El icono que verás en la parte superior izquierda de la pantalla al crear tu gusano te muestra el tipo de arma especial que tendrás el honor de utilizar tras cada ronda de turnos en cada partida. Recomendamos el lanzallamas o la granada de mano, pues estas armas son menos volátiles que las demás. La inmensa onda expansiva de la granada es perfecta para desplazar a los gusanos atrincherados y hacerlos caer al agua aunque se encuentren lejos de ella. Usa el lanzallamas para atrapar a tus víctimas en una esquina, donde una explosión puede acabar con su salud.



Las llamas pueden llegar a puentes y vigas.

Acorrálalo en la esquina y abrásalo hasta morir.

Éste es el Jarrón Ming, un bonus por máximo daño.

El lado oscuro

Nos refimos a la siniestra práctica de atrincherarse. Utilizando el soplete para excavar un túnel muy profundo en la ladera, un solo gusano puede sobrevivir a los ataques más feroces y ser una amenaza para los tropas terrestres. Un túnel de 45° de inclinación al borde de la pantalla te dará la oportunidad de sembrar el paisaje con un aluvión de granadas y cargas de bazucas; luego, dispondrás de unos pocos segundos para ponerte a cubierto. Si vas al lado oscuro, no serás muy popular entre tus rivales humanos, pero es el único modo de sobrevivir a los asiduos ataques del ordenador en los niveles de rango superior.



Excava un hoyo bien profundo en el que puedas esconderte tras disparar.

Un disparo de bazuca para despejar cualquier obstáculo, y tendrás una posición fabulosa.



Los túneles van muy bien en los acantilados altos y en los salientes.

Grupos de armas

No está en tus manos especificar qué armas te vas a llevar a la batalla, pero puedes conseguir diferentes grupos de ellas tras mejorar tu rango en el modo deathmatch. Cada vez que subes de nivel, un nuevo tipo de juego aparece en la pantalla de opciones global. Hay incluso un modo retro que despoja a los gusanos de sus nuevas habilidades, como el salto mortal hacia atrás, y te limita a usar las armas del Worms original. Intenta llegar al rango más alto, pues notarás la diferencia en el modo multijugador. Sólo consigues puntos de rango si ganas, así que si pierdes, reinicia para guardar tus estadísticas.



Por cada rango que ganas, un nuevo tipo de juego o un arma de bonus.

Las casillas se rellenan según el tipo de juego y el total de rangos.

El Dr. Vainilla tiene la receta para... ¡la felicidad! Toma papel y bolígrafo.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla,
En *Diddy Kong Racing*, he conseguido llegar hasta el punto de la carrera contra Wizpig. El problema es que siempre me gana en la segunda vuelta. ¿Puede recetarme algunos trucos para vencerle? ¡Por favor, se lo pido!
Pablo Mesas, Alicante

El Dr. Vainilla sujeta entre los dientes el capuchón del bolígrafo:
Pues ya que me lo pides tan educadamente, Pablo... Tu problema se debe seguramente a la velocidad; has de apartar el dedo del acelerador justo antes de arrollar el acelerador o el globo azul. El humo se volverá primero verde y después del color del arco iris; es en ese momento cuando debes empezar a acelerar de nuevo. Pillarás tal velocidad, que el cerdo ya puede ir despidiéndose.

Dr. Vainilla,
He derrotado a Mizar por primera vez en Jet Force Gemini, pero me faltan dos piezas de nave. ¿Puede decirme dónde están?
Luis Peñafiel, Madrid

Una lágrima empieza a resbalar por el compungido rostro del Dr. Vainilla:
Oh, Luis, me conmueve tu sufrimiento. Creo que te has ganado



toda la lista de piezas de nave:
Goldwood: *encuentra el túnel sumergido de Vela hacia la madriguera y atraviesa las puertas de Fuerza Vital.*
SS Anubis: *en la primera sala, utiliza la mochila de propulsión para llegar a la puerta de la planta superior; después, sigue por los pasillos y encuentra a Magnus.*
Gem Quarry: *habla con Magnus después de haber lanzado suficientes gemas a la máquina que da vueltas.*
Tawfret: *bajo el árbol grande en un túnel submarino.*
Ruinas en el agua: *hay una pieza en un túnel sumergido bajo el castillo; Ivana te ofrecerá otra pieza si le das*



los tapones para los oídos (consíguelos con una medalla de oro en la Misión para Floyd de SS Anubis).
Ichor: *en la sala de la mochila de propulsión y de las plataformas flotantes.*
Spawnship: *como Juno, déjate caer en la lava y sigue los pasillos.*
Rith Essa: *entra en las minas, activa la Plataforma de Transformación y habla con Fernando.*
Eschebone: *pasa por entre las relucientes costillas, derriba la puerta de madera; después, propúlsate al túnel y encuentra el cerebro.*
El palacio de Mizar: *una pieza es el premio por ganar la carrera de estilo Wipeout, y Jeff te dará otra si encuentras todos los Tribals.*

Dr. Vainilla,
No puedo hacer la pirueta 1080° en el juego *1080° Snowboarding* de Nintendo. Por favor, se lo ruego, dígame el secreto para esa acrobacia tan complicada.
Mikel Mendieta, Pamplona

El Dr. Vainilla estampa un sonoro puñetazo sobre su mesa de trabajo:
¿«No puedo»? Esa expresión no existe en mi vocabulario y tú deberías borrarla del tuyo, Mikel. Toma nota de este pequeño truco. Al empezar el circuito halfpipe, gira bruscamente hacia la izquierda y pulsa el botón de saltar. Eso te impulsará muy, muy alto, por lo que tendrás tiempo suficiente para pulsar todos los botones para la pirueta 1080°. ¡Ves qué fácil!



Dr. Vainilla,
He oído rumores de que pueden sostener dos pistolas diferentes a la vez en *GoldenEye*. ¿Es eso cierto?
Aaron Fernández, Barcelona

El Dr. Vainilla se frota la nariz y empieza a canturrear nerviosamente:
En este caso, Aaron, los rumores son ciertos. Para empezar, necesitas un par de armas diferentes (el truco para todas las armas es un buen método para conseguirlo), y que la segunda arma esté seleccionada. Mantén pulsado A y presiona Z dos veces; después suelta A y púlsalo otra vez. Luego, presionado Z, deberías «bloquear» un arma en su sitio, con lo que tendrás una pareja mixta.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

¿Estás cansado de escuchar a esos amigos que se pavonean de ser los Dioses de los videojuegos? Nuestros rebuscados desafíos de Game On te ofrecen la oportunidad de resarcirte. Restriégales estas dos páginas por las narices, muéstrate socarrón al comprobar que fracasan una y otra vez, y carcajéate a todo volumen cuando (previa sesión doble de práctica), les oigas suplicar clemencia desde el suelo al ver tu lección magistral.

Este mes ofrecemos desafíos para ocho clásicos de Nintendo, entre los que se incluye una forma excelente para sacar mayor jugo al modo multijugador de *GoldenEye*. Si eres capaz de conseguir el oro en los ocho, enhorabuena: has entrado en el Olimpo de los Dioses consoleros.

GOLDENEYE 007 — *Desmadre láser*

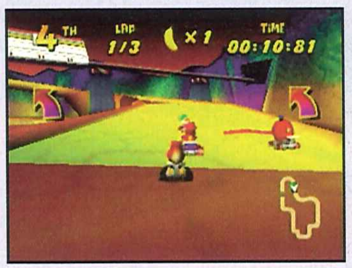




Para emprender este complicado desafío que nos ha llegado de manos de **Alberto Jara**, de **Pamplona**, tienes que acceder previamente al truco de Todas las Armas o al del Láser (publicados con anterioridad). Activa el truco y, a continuación, ponte a completar cualquier nivel (preferiblemente uno en el que haya muchos guardianes), para conseguir que el total de bajas sea mayor que el total de disparos. ¿Cómo te lo vas a montar? Muy fácil. Irrumpe a saco como si fueras un perro ovejero y agrupa a los vigilantes; hecho esto, atraviésales las costillas con un disparo del Láser Moonraker. Cuenta la diferencia entre el total de víctimas y el de disparos y comprueba si has ganado una de estas medallas.

DIFERENCIA  **20**  **14**  **8**

DIDDY KONG RACING — *Pelea estrellada*





Un desafío excelente de **Esther Villedo**, de **Navarra** para el estupendo circuito Star City. Empieza una partida para tres o cuatro jugadores y vuela hacia la izquierda cuando veas los edificios de las nubes. Si eres un diestro piloto, lograrás aterrizar en una de las plataformas altas. Una vez allí, intenta no moverte mientras los otros jugadores recogen reforzadores cohete e intentan derribarte. El tiempo empieza a contar cuando los rivales están preparados con los misiles, y sólo ganarás una de las medallas si superas los tiempos marcados sin que te derriben de la plataforma más alta. Si caes, se acabó lo que se daba.

TIEMPO (SEGUNDOS)  **120**  **90**  **60**

SUPER MARIO 64 — *Surfeo tortuguero*





Necesitarás, como mínimo, tres estrellas en el circuito Campo de Batalla Bob-Omb para afrontar este desafío de **Luís Pons**, de **Barcelona**. Pisotea a la Koopa que pulula cerca de las Bob-Ombs, salta sobre su caparazón y dirígete al sendero de la montaña. A ver lo lejos que consigues llegar sin caerte del caparazón o de la montaña. No vale usar los puntos de teletransporte. Se te permite un atajo: cuando llegues al peligroso puente de las monedas, puedes superarlo de un salto. Aparte de eso, el resto es puro surfeo tortuguero. ¡Radical!

DESTINO  **CUMBRE**  **CAÑON BURBUJA**  **ÁRBOL BOB-OMB**

ISS '98 — *Rivaldo del Cáucaso*





Este desafío de **David Rieso**, de **Valencia**, pondrá a prueba tu habilidad y coordinación. Elige al peor equipo del mundo (Uzbekistán, según nos han dicho), y juega un partido normal en el nivel de dificultad 5 contra un equipo con solera como Brasil, Argentina o Italia. Pasa el balón a tu portero y, utilizando tan sólo la palanca analógica, a ver a cuántos jugadores contrarios puedes driblar. Sin lugar a dudas, nos encontramos ante uno de los retos más difíciles de cuantos hemos publicado.

JUGADORES  **15**  **10**  **5**

F1 WORLD GRAND PRIX *Vuelta al revés*

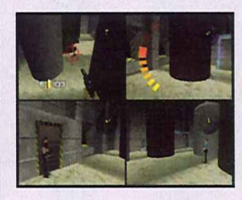


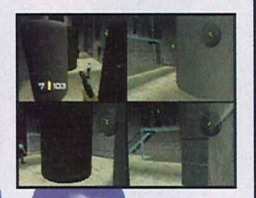



Gracias a **Pablo Muñoz** de **Cádiz** por este desafío para *F1 WGP*: es un chico tan eficiente que hasta nos envió sus propias capturas. Buen trabajo. El desafío reza tal que así: selecciona el circuito Magny-Cours, sin parada en boxes y con posibles daños activados. En cuanto salte la luz verde, da media vuelta para colocarte contra corriente y avanza en sentido contrario procurando no dañar tu carrocería durante tanto tiempo como puedas. Con buenos reflejos (y un uso abusivo del freno), puedes conseguir el oro.

VUELTAS		4		3		2

GOLDENEYE 007 *Cascos no retornables*





Otra estupenda variación para el modo multipartidas de *GoldenEye*, en este caso de **Raúl Jiménez**, de **Madrid**. Empieza una partida de tres minutos para tres o cuatro jugadores en el nivel Facility y elige tus armas. Mantén una tregua mientras el resto se dirige a la sala de las botellas de colores. A continuación, dirígete al balcón al tiempo que los otros se esconden tras los tanques. El reto consiste en agujerear a tus amigos cuando se desplacen entre los tanques. No está permitido esconderse tras una botella durante más de tres segundos.

BAJAS		25		15		10

BANJO-KAZOOIE *Altibajos*





Para afrontar este desafío en La Cueva del Tesoro para el binomio oso-pájaro de parte de **Julián Botín**, de **Santander**, deberías activar el truco de las plumas infinitas (introduce NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY en el castillo de arena). Bate las alas de Kazooie hasta que topes con el techo invisible del cielo y no puedas volar más alto. A continuación, intenta aterrizar en los tres objetivos que premian con medalla, ejecutando un culetazo en el aire. La cámara maniobrable te ayudará a apuntar y la palanca analógica te servirá para corregir tu caída en picado con suavidad.

OBJETIVOS		Dentro de cualquier cofre		Techo del faro		'X' grande

ZELDA 64 *El elfo con botas*





Para este reto de **Silvia Rosado**, de **Barcelona**, debes contar en tu inventario con el gancho lanzable y las botas flotadores. Desplázate a Pueblo Kakariko y, con el gancho lanzable, sube a la casa del tejado azul. Enfúndate las botas e intenta visitar los tejados de todas las casas de la zona. Sólo puedes empujar la palanca analógica para caminar entre edificios, es decir, entre todas las casas excepto el Bazar, cuyo tejado es metálico. Si completas el reto, podrás descansar en la cornisa de madera que hay sobre la damisela polluela.

CASAS		TODAS		5		3

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Se te ha ocurrido alguna manera nueva de jugar con tus títulos favoritos? Quizá hayas descubierto una área excelente para las acrobacias en *Mario 64*, un planteamiento ideal para las partidas de *GoldenEye* o algún desafío contrarreloj en *Zelda*. Si se te ha ocurrido alguna forma de jugar divertida y quieres compartirla con los lectores de M64, cuéntanosla. Basta con que nos escribas unas 100 palabras en las que nos expliques tu sugerencia y nos plantees tres niveles razonables para adjudicar medallas de Oro, Plata y Bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Donkey Kong 64 ● Jet Force Gemini
● Super Smash Bros
● WWF Wrestlemania 2000
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

ERRORES DE JUVENTUD

Los juegos que Nintendo guarda en el desván...

Tarde o temprano, el pasado regresa para pasar factura. Tanto si se trata del sórdido secreto de una estrella del pop que periodistas de la prensa amarilla destapan, publicándolo en grandes titulares, como si se trata de tu mejor amigo que rompe su promesa y cuenta esa «inocente» mentira que dijiste años atrás. Es igual, al final todo se acaba sabiendo.

Nintendo, sin embargo, guarda *celosamente* los secretos de sus héroes y heroínas. La gran N ha sabido correr un tupido velo sobre algunos de sus títulos, lo que ha llevado a millones de personas a creer que personajes como Mario, Link, Wario o Yoshi han disfrutado de una carrera sin tropiezos desde que fueron concebidos.

Pero aquí es donde entramos nosotros. ¿Te apetece echar una miradita al álbum de fotos? Claro que sí...

LINK

The Faces of Evil

Formato: Philips CD-I
Año: 1992



Por qué surgió: Un acuerdo abocado al fracaso desde el principio entre Nintendo y Philips dio como fruto tres juegos *Zelda* para la consola Philips CD-I.
Qué tenía de malo: Un mediocre juego de plataformas en 2D, con controles muy lentos y puzzles lineales. Philips explotó al máximo el formato CD incluyendo una colección de escenas de vídeo de baja calidad, en las que Link y Zelda se comportaban como unos típicos e incorregibles colegiales norteamericanos, y en un momento dado Link golpeaba los talones en el suelo y se quejaba de que «la paz en el Reino es aburrida». Probablemente, el único juego que ha hecho derramar lágrimas de pena a Miyamoto.

Wand of Gamelon

Formato: Philips CD-I
Año: 1992

Por qué surgió: Otra penosa inclusión en el catálogo *Zelda* para la CD-I del inepto equipo de Philips.
Qué tenía de malo: Aburridas carreras a izquierda y derecha, duelos de espadachines y puzzles; o sea, no muy distinto de *Faces of Evil*. Una vez más, las escenas de vídeo eran malísimas; en una de ellas, el Triforce parecía totalmente deforme. La única aportación nueva de *The Wand of Gamelon* era una Zelda heroína, puesto que Link y el Rey se habían perdido en el bosque. ¿Un tanto a favor de la liberación femenina? Flaco favor le hacía, pues antes de partir para iniciar su peligrosa búsqueda, la princesa se ponía a llorar como una magdalena. Patético.



Zelda's Adventure

Formato: Philips CD-I
Año: 1993

Por qué surgió: El último título de la espantosa trilogía zéldica para la CD-I. Nintendo y Philips no se han vuelto a dirigir la palabra desde entonces.
Qué tenía de malo: Link había sido capturado, por lo que Zelda volvía a ser la protagonista absoluta. Los desarrolladores de Philips apostaron por la tradicional perspectiva en picado, pero versiones digitalizadas de personas reales substituyeron a los personajes animados en las dos últimas partidas, por lo que los jugadores tuvieron el «honor» de que el papel de Zelda fuese representado por una actriz embutida en un traje que parecía sacado del rastro. Para más inri, el juego (el tiempo de carga del CD era eterno) transcurría en Tolemac: ¡qué casualidad!, Camelot al revés.




GO! GO!



MARIO

Dr Mario



Formato: NES/Gameboy
Año: 1990

Por qué surgió: La pasmosa popularidad de *Tetris* hizo que todos los desarrolladores intentaran superarlo, aunque los resultados fueron catastróficos.

Qué tenía de malo: En un esforzado intento por no ser *Tetris*, el juego incluía virus saltarines en vez de bloques de color, y un Mario doctorado en Medicina que lanzaba antibióticos a la palestra. Pero, en el fondo era *Tetris*, aunque con gráficos más brillantes y una tropa de bichitos danzarines. La opción para cambiar el tipo de música de «Fiebre» a «Escalofrío» era bastante original. No obstante, la mayor contribución de *Dr Mario* a la sociedad fue enseñar a toda una generación de jugadores que tragarse una tonelada de pastillas era un remedio infalible contra el resfriado.



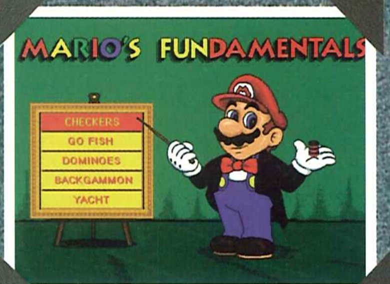
Hotel Mario

Formato: Philips CD-I, Año: 1992

Por qué surgió: Además de los susodichos títulos de *Zelda*, a Philips se le permitió crear un juego de *Mario* para la CD-I. Un error.

Qué tenía de malo: En *Hotel Mario*, Bowser ponía a sus Koopalings al frente de -no te lo pierdas- los siete hoteles que había en Mushroom Kingdom. Pero como el muy carota se fugaba con la princesa Peach, Mario había de «batallar» por una serie de pantallas en 2D con los malos de costumbre, entre los que se encontraban Banzai Bill, Wigglers y Pat el murciélago. Philips debió de creerse mejor que Miyamoto; en vez de ser un plataformas tradicional, *Hotel Mario* mantenía ocupado al fontanero en un motel de una sola pantalla. Así no es de extrañar que la CD-I se fuera a pique.

Mario's FUNdamentals



Formato: PC, Año: 1994

Por qué surgió: Nintendo, embriagado por la popularidad de Mario, franquició los derechos de éste a todo tipo de desarrolladores de segunda fila.

Qué tenía de malo: ¿Te gusta jugar al dominó o a las damas en tu PC? Ya sabíamos que no, sobre todo si Mario no para de incordiarte con frases como: «Estoy esperandooooo», y los controles lentos y los gráficos simples acaban por arruinar cada movimiento de ficha en el tablero. Los desarrolladores parecían más interesados en la caja que en el juego. «Hicimos tests a grupos de adultos hasta encontrar el embalaje más atractivo posible.» Ah, bueno.

Mario's Early Years

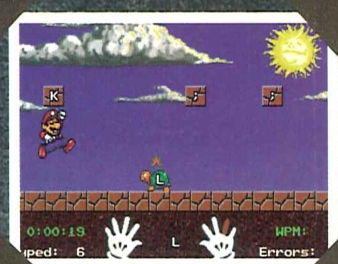
Formato: PC, Año: 1994

Por qué surgió: En un desesperado intento por atraer la atención de los niños, Mario se pasaba al campo de la enseñanza.

Qué tenía de malo: El objetivo principal de *Preschool Fun*, *Fun With Letters* y *Fun With Numbers* era que los niños se despegaran de las faldas de sus mamás por un rato. Pero los pobres angelitos se aburrían como ostras debido al monótono sistema de memorización. Según un informe publicado por el Ohio Department Of Education, «*Mario's Early Years* convierte a los alumnos en receptores pasivos de la información basada en situaciones artificiales.» Ahí queda eso.



Mario Teaches Typing



Formato: PC
Año: 1991

Por qué surgió: En una sociedad tan informatizada como la nuestra, los niños necesitan aprender mecanografía. ¿Por qué no enseñársela Mario?

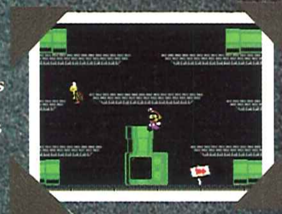
Qué tenía de malo: Un plataformas en la línea de *Super Mario Brothers*, que requería pulsaciones de teclas muy precisas en lugar de golpes descontrolados del teclado numérico. Tanto Mario como los escenarios se habían «abrillantado» demasiado para el gusto de los usuarios de PC, y los «niveles» andaban escasos de acción, con interminables martillazos a bloques y caídas desde Koopas. Cumplía su objetivo, ¡pero era tan irritante controlar a Mario sólo a medias!

Mario's Time Machine

Formato: SNES/NES/PC
Año: 1993

Por qué surgió: Nintendo pensó que prestar a Mario a los desarrolladores Software Toolworks le reportaría beneficios. ¡Qué error!

Qué tenía de malo: La continuación de *Mario Is Missing* (ver debajo) era un título de entretenimiento educativo que intentaba combinar las plataformas a lo *Mario* con una lección sobre la invención de algunos artefactos históricos. Pero, lamentablemente, los desarrolladores se limitaron a parodiar los gráficos de *Super Mario World*, crear cuadros de DK o Koopa, e intentar hacer pasar seis niveles de *Mario Bros* como un nuevo juego. Los Software Toolworks de entonces son los actuales Mindscape, creadores de productos de tan alta «calidad» como *Rat Attack*.



LUIGI

Mario Is Missing

Formato: SNES/NES/PC
Año: 1993

Por qué surgió: La moda de principios de los 90 por el entretenimiento educativo llevó a las estrellas de Nintendo a aparecer en varios títulos infantiles de dudosa calidad.

Qué tenía de malo: De los mismos desarrolladores que Mario's Time Machine, este título relataba las peripecias de Luigi en busca de su hermano secuestrado. Los perspicaces métodos detectivescos de Luigi le llevaban a bajar cañerías y aplastar inocentes tortugas, además de gastarse una fortuna recorriendo el mundo entero. Los gráficos estaban calcados del *Super Mario World* de Miyamoto, había demasiada información geográfica para niños, y la función «educativa» del juego era muy cuestionable, pues Luigi no paraba de pasearse por carreteras con mucho tráfico.

Mario Bros

Formato: Arcade, Año: 1983

Por qué surgió: De vuelta a los tiempos en que Luigi y Mario eran aún humildes fontaneros, Miyamoto creó este juego para dos jugadores en el que Koopa era el protagonista absoluto.

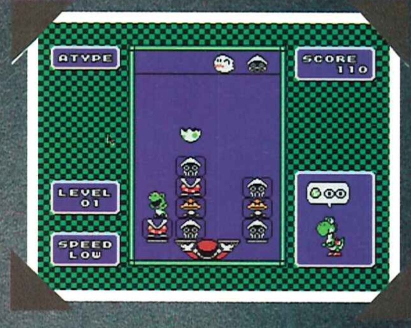
Qué tenía de malo: Antes de que los hermanos se convirtieran oficialmente en «Super», se pasaban el día esquivando bolas de fuego y pisoteando tortugas en este viejo plataformas. A dúo, el juego era divertido durante un rato -principalmente porque podías pisotear el coco a los hermanos-, pero a solas, Mario Bros era un caso repetitivo de volcar Koopas sobre sus caparazones y enviarles al cementerio de una patada. De hecho, la agobiante inercia, que llevaba a Luigi a resbalar como un pingüino hasta salirse de las plataformas, acababa con la mayoría de los jugadores en minutos.



YOSHI

Yoshi

Formato: NES
Año: 1992



Por qué surgió: Nintendo seguía emperrado en lograr un éxito como el de *Tetris*, y de ahí surge este auténtico despropósito.
Qué tenía de malo: Acaso el juego de puzzles más aburrido de la historia. Personajes Nintendo caen por pares desde lo alto de la pantalla, y Mario los recoge con bandejas, atendiendo a su clase. El estrafalario aspecto de los bebés Yoshis no hizo sino agravar la magnitud del desaguisado. Lo más divertido era explicar al dependiente de turno que te lo habían regalado y que, como no te gustaba, lo querías devolver.

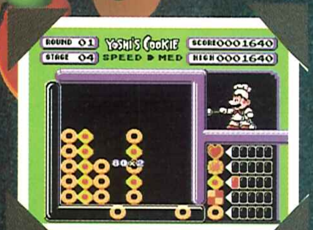
Yoshi's Safari

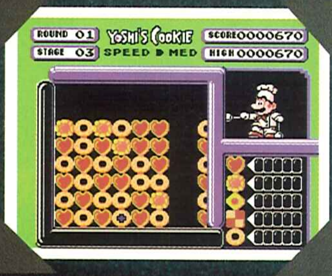
Formato: SNES, Año: 1993
Por qué surgió: Antes de la inminente aparición de la pistola Super Scope para SNES, este juego de Nintendo fue un asesino nato.
Qué tenía de malo: Se supone que los juegos han de ser un pasatiempo relajante y *Yoshi's Safari* te obligaba a cargar con un bazuca de plástico gigante al hombro y reír mientras sufrías un calvario. Bueno, de acuerdo, pasear a Yoshi por la jungla era muy agradable, y todos los villanos de Mario le añadían más emoción, pero el juego llegaba a un brusco final a los 20 minutos de estar tiñendo de sangre a Koopas y Shy Guys. Pero resulta que los jugadores aún se lo pasaban mejor practicando su puntería en la nuca de Yoshi.



Yoshi's Cookie

Formato: NES/SNES, Año: 1993
Por qué surgió: Nintendo no quería aún soltar de la mano *Tetris*, por eso sacó otra versión, poco disfrazada, para consola.
Qué tenía de malo: ¡Oh, nooo! Otro aburrido clon de *Tetris* no, por favor. Las galletas en juego rodaban por la pantalla tanto desde arriba como desde la derecha, y habías de colocarlas alternadas en hileras y columnas. Una vez logrado este objetivo, las galletas desaparecían. Al jugar con galletas en vez de ladrillos forzabas mucho más la vista, y sin una táctica, era fácil pasar horas atrapado en el segundo nivel, motivo suficiente para echarte a llorar. Aun así valía la pena ver a Mario con atuendo de cocinero y el «bonus especial»: la cabeza de Yoshi dando tumbos por la pantalla.





WARIO

Wario's Woods



Formato: SNES/NES/ Game Boy, Año: 1992
Por qué surgió: Otro intento poco entusiasta por superar a *Tetris*. Esta vez, Mario se negó a intervenir.
Qué tenía de malo: Nintendo ignoró la regla de oro de los juegos de puzzles: simplicidad. Hadas, cuervos, dinosaurios, bombas, conejos, Toad y Wario se combinaban para crear un juego de puzzles al estilo Tetris, con la diferencia de que este juego era un cacao mental. El único bonus que obtenías era la visión de un Wario cada vez más excitado riéndose entre dientes en la esquina de la pantalla. Los controles respondían y los fondos retro iban bien con el juego, pero Wario's Woods era demasiado confuso (nosotros nos rendimos poco después de que la bomba cayera cerca del decimoséptimo conejo y no nos permitiera hacer un combo con un círculo amarillo).



Mario & Wario

Formato: SNES
Año: 1992



Por qué surgió: Nintendo miró con ojos de envidia Lemmings de Psygnosis. Despacio pero seguro, diseñaron su contraataque.
Qué tenía de malo: Wario había encasquetado un cubo en la cabeza de Mario y tu trabajo consistía en evitar que éste último tropezase con unas púas letales, por lo que habías de ir construyendo y derribando bloques. Mario demostró ser el más burro de la familia, al no poder ni quitarse el cubo de la cabeza y los diseñadores de los niveles de Nintendo debían de estar de vacaciones cuando las pantallas repetitivas y aburridas del juego se crearon. Los gráficos tipo dibujos animados, inferiores a la NES, y el peor nivel de bonus del mundo (golpear a Wario en la cabeza con una varita mágica una y otra vez) fueron decisivos en el declive de *Mario & Wario*.

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

¿Neon sí o no?

Primero de todo, os felicito por vuestro magnífico trabajo. Leo vuestra revista desde el primer número. Pero, bueno, dejemos el peloteo y vayamos al grano:

1. Estoy confuso sobre si saldrá *Neon Genesis Evangelion* para N64 en España. En vuestras revistas publicasteis un reportaje y en dos cartas que os enviaron, decíais que sí. Pero en otros sitios he leído que no saldría. Finalmente, ¿saldrá en España *Neon Genesis Evangelion* para N64? Si es así, ¿cuándo?
2. ¿*Perfect Dark* saldrá traducido? ¿Y doblado?
3. ¿Para cuándo *ISS Millenium*, *Pokémon Stadium* y *Zelda: Mask of Mujula*?
4. ¿Alguna novedad sobre Nintendo Dolphin o Game Boy Advanced?

Daniel Castillo Ortiz, Barcelona

1. Parece ser que, al final, el juego de Bandai basado en el famoso y espectacular manga no verá la luz en nuestras tierras. La última vez que hicimos referencia a él, coincidía con su lanzamiento en Japón y, todavía era posible esperar una conversión para Europa. Sin embargo, la calidad del cartucho (muy inferior a lo que se esperaba), ha provocado que este título no sólo no aparezca en España, sino que tampoco lo ha hecho, de momento, en otros países de Europa. El título cuenta con excelentes gráficos y escenas extraídas directamente de la serie de dibujos, pero no tiene nada más. La jugabilidad es nula y se limita a unos cuantos combates. Es probable que, tal y como pasa con otros juegos japoneses (como por ejemplo Pokémon Stadium*) a nosotros nos llegue la segunda entrega de la serie (en el caso en que Bandai se decida por su desarrollo y éste sea superior al de la primera).*
2. Efectivamente, estará traducido a nuestra lengua. Lo que no está tan claro es su doblaje, aunque, ahora que Infogrames presenta su nuevo juego, Taz Express*, doblado al castellano, es posible que a Nintendo también le pique el gusanillo. Esperemos que así sea.*
3. Aún no hay fechas para ISS Millenium *ni para* Zelda: Mask of Mujula*, aunque en algunos países de Europa está previsto su lanzamiento para marzo y diciembre, respectivamente. En el caso de* Pokémon Stadium*, la fecha está tan próxima que cada vez que lo pensamos botamos de alegría. En abril en las tiendas (saltito de alegría) acompañado del* Transfer Pak *(otro saltito).*
4. Desgraciadamente, sí. Y los decimos porque la noticia más importante, como puedes leer en nuestra sección Planeta 64, acerca de las consolas de nueva generación de Nintendo, es que su lanzamiento probablemente se retrase hasta entrado el 2001.

Parece que uno de estos Pokémon se ha apoderado de la Magazine 64 de Mario Herraiz de Málaga.

A favor de las sorpresas

Hola, me llamo Carlos y me gusta mucho vuestra revista, pero me gustaría haceros una crítica:

Creo que os estáis cargando los análisis por una razón muy sencilla: habláis demasiado. Al analizar un juego sólo hay que mostrar unas pantallas, darle una puntuación y hacer un comentario de lo bueno y lo malo. En vuestra revista hacéis eso y más, y no hay cosa que más me fastidie que encontrarme pantallas de jefes finales, con un comentario al lado de cómo se pasa o cuánta vida tiene, etc. Otras veces, cuando estás leyendo la *review*, descubres cosas importantes. Por ejemplo, en el número 26, en el análisis de *RE2*, pusisteis cómo había que pasarse el cocodrilo, una imagen del jefe final, el susto en la ventana de las manos, etc.

Yo, personalmente, cuando me compro un juego, lo que me gusta es la sorpresa, la duda, el decir cómo será el monstruo final, o dónde me asustará *RE2*. Qué gracia tiene saber que al pasar por la ventana en *RE2* te van a salir unas manos y te van a meter un susto...

Bueno, eso es todo. Espero que lo podáis solucionar.

Carlos, Albacete

Desde lo más profundo de la imaginación de José Javier Rosas, de Barcelona, nos llega este brillante alienígena que bien podría ser el prota de un nuevo videojuego.

Sentimos haberte chafado algunas sorpresas, Carlos, pero cuando nos ponemos a analizar un juego, sobre todo si es de la talla de Resident Evil 2*, lo hacemos con la intención de sacarle todo su jugo. Sabemos que hay muchos chicos que no pueden comprar muchos juegos al año, por tanto, pretendemos que si escogen uno basándose en nuestros comentarios, lo hagan sabiendo qué van a encontrar en él, lo bueno y lo malo. Aunque hemos de reconocer que a veces nos embarga la pasión y no podemos callarnos. Es como cuando, después de descubrir un susto en* RE2*, vas corriendo a contárselo a tus amigos; sólo que en nuestro caso, los amigos a los que se lo contamos nosotros sois vosotros mismos.*



¡Me los llevo todos!

Tengo una N64 y siete juegos estupendos (descontando el decepcionante *Copa del Mundo*). Ahí van mis consultas:

CUENTA

- Próximamente me voy a comprar unos juegos. Los que más me interesan son: *Perfect Dark*, *Pokémon Stadium*, *Winback*, *Eternal Darkness* y *Dragon Sword*. Contadme lo que sepáis sobre ellos.
- En segundo lugar me gustaría que me confirmarais o desmintierais ciertos rumores acerca del lanzamiento de estos juegos en N64: *Metal Gear Solid*, *Driver*, *Alone in the Dark 4*, *Fighters Destiny 2*, *El Mundo Nunca es Suficiente* y *Spiderman*.

Bueno, adiós, y espero que contestéis a mis preguntas.

Koldo Gutiérrez Larrañaga, Bilbao

Para saber tanto como nosotros sobre Perfect Dark *y* Pokémon Stadium, *simplemente has de consultar unas páginas atrás y echar un vistazo al tremendo reportaje y la completa Visión de Futuro que hemos realizado, respectivamente, de estos juegos.*

En cuanto a Winback, *u* Operación Winback, *que será su nombre en nuestro país, sólo has de esperar hasta el 21 de abril para disfrutarlo. Te anticipamos que el juego cumple las expectativas puestas en él. Con una jugabilidad y una modo multijugador brillantes, este shooter, aunque no llega a la altura de* GoldenEye, *será un gran título para el 2000.*

Tanto Eternal Darkness, *una mezcla de* Zelda *y* Resident Evil, *como* Dragon Sword, *un arcade de guerreros que tiene una pinta excelente, están en desarrollo y aún no se habla de su posible lanzamiento en nuestro país.*

De la misma forma, El Mundo Nunca es Suficiente, *que tendrá el motor de* Duke Nukem: Zero Hour, Spiderman, *de los creadores del espectacular* Tony Hawk's Skateboarding, *y* Fighters Destiny 2, *que supone la vuelta de EA a los beat 'em up, están también en pleno desarrollo y todavía es pronto para hablar de fechas.*

Por otro lado, Metal Gear *y* Driver *no verán la luz en N64, pero sí en Game Boy Color. Concretamente, la excelente conversión a bolsillo del famoso juego de espionaje saldrá al mercado a finales de abril. Para* Driver *aún no hay fechas. Y del que no hay fechas, ni hechos es de* Alone in the Dark 4.

Prueba superada

Hola, lectores de M64. Escribo esta carta para comunicaros que me he pasado el *Donkey Kong 64* en un 101%, con 201 bananas doradas y en un tiempo récord: 48 horas y 52 minutos. Sí, como habéis leído, un poco más de dos días. Pero por si acaso alguien no se lo cree, os envío una "foto impacto". Aunque está un poco borrosa (no soy un buen fotógrafo), se pueden ver claramente los 5 monos y los datos.

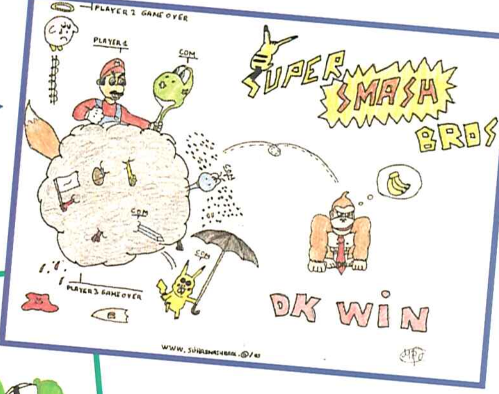
Ahora que ya me he acabado *DK64*, ¿qué juego me aconsejáis de los siguientes? *Zelda: Mask of Mujula*, *Banjo-Tooie*, *Pokémon Stadium*, *Perfect Dark*...

José Enrique Rentería, Salamanca



Has hecho un trabajo excelente con DK64, José, sobre todo teniendo en cuenta que lo has hecho sin uso de nuestra guía, en la que desvelamos cantidad de secretos de este maravilloso juego. Casi igualas el récord de nuestro amigo Pocholo, que tardó 47 horas...sólo para abrir la caja del juego.

Aquí está el documento que corrobora las palabras de José Enrique, de Salamanca. ¡Muy bien!



Menuda han organizado los personajes del dibujo de Manuel Pozo, de Cádiz. Os aseguramos que hace un rato estaban la mar de tranquilos.

Yoshi cuida feliz de su jardín en este dibujo de Marc Romeu, pero ¿cuándo volverá a protagonizar un videojuego?

De la lista de excelentes juegos sobre los que nos preguntas, nosotros nos quedamos con Pokémon Stadium, *pues todavía faltan meses para el lanzamiento del resto. Además, seguro que si te gusta* Pokémon, *la versión para N64 no te defraudará.*

¿Qué hay de nuevo?

Mis preguntas son referentes a juegos de los que no se ha vuelto a decir nada de ellos y sobre la Dolphin.

1. ¿Qué ha pasado con juegos como *Blues Brothers 2000* y *Grand Thief Auto*?
2. Hace tiempo oí hablar de un juego de Nintendo llamado *Riqa*. ¿Es cierto que está en desarrollo?
3. Compañías como Square, Namco, Capcom o Midway, ¿se han planteado programar para la Dolphin?

Jesús Juárez Polo, Ávila

1. Cierto es que, pese a que tiempo atrás se habló mucho de Blues Brothers, *últimamente parecía que todo estaba muy paradito. Pero no es el caso. Como has podido comprobar en nuestra sección de previews, BB vuelve más a tope que nunca, tras un descansito en el que ha sido pulido. En mayo, ya estará entre nosotros.*



CUENTA

64DD: ¿nunca jamás?

Queridos amigos, tengo 13 años y os escribo porque tengo algunas preguntillas que haceros.

1. Habiendo jugado ya a *Mario Party*, ¿me recomendáis que me compre *Mario Party 2* cuando salga?
2. ¿Cuándo saldrá el 64DD?
3. Yo me voy a comprar el *Perfect Dark* con el GB Pak. ¿Necesitará el GB Pak la GB Camera?

Benito Castro Sanz, Alicante

1. Precisamente por haber jugado a la primera entrega de Mario Party *podrás saber si debes aventurarte en su retorno a N64 o no. Si te lo pasaste tan bien como nosotros y conseguiste compartir tantas partidas y carcajadas con los amiguetes con* Mario Party, *no debes dudar en hacerte con la segunda entrega, pues es igual de divertida y tiene nuevos tableros y pruebas. Si, en cambio, te pareció un juego del montón,* Mario Party 2 *te lo seguirá pareciendo.*
2. Es bastante probable que este famoso periférico no aparezca en Europa. Teniendo en cuenta la plétora de juegos que están por venir, la llegada inminente del Transfer Pak y que, más o menos, la Dolphin está a la vuelta del milenio, casi no queda espacio para dicho lanzamiento. Consuélate pensando en Perfect Dark, Zelda Mask of Mujula, *todos los nuevos* Pokémon, *etc.*
3. Hasta hace poco, no era necesario, pero suponía un añadido muy especial al ya de por sí increíble Perfect Dark. *Pero ahora, ni es necesario ni supone nada nuevo, porque los chicos de Rare han suprimido la tan publicitada idea de poder poner tu cara a los personajes del modo multijugador de* Perfect Dark. *El motivo es, según han explicado, que esta incorporación ralentizaba mucho el juego. Sin embargo, con tu GB Pak podrás entrenar a Joanna Dark en tu cartucho de Game Boy para que afronte las misiones de N64 más preparada que nunca.*

En cambio, el estupendo GTA *para Game Boy ya está en las tiendas desde noviembre del año pasado. Si preguntabas por una conversión para N64, de momento, no se sabe nada de nada.*
2. Así es, y no se trata de ninguna receta de Arguiñano, sino nada más y nada menos que de un juego muy similar a GoldenEye *protagonizado por una chica al estilo Lara Croft y que, según se rumorea, usará el motor de* Zelda. *De momento, como sucede con otros proyectos de Nintendo, todo permanece en el más absoluto secreto.*
3. No sólo se lo han planteado, sino que algunas de ellas ya están manos a la obra. Es el caso de Capcom, que podría estar preparando una nueva entrega de RE, amén de RE Zero para N64. Por su parte, Square ha insinuado la posibilidad de que la décimo primera entrega de su famoso Final Fantasy aparezca en Dolphin. Namco y Midway aún no han confesado ningún proyecto, pero esperamos su participación. ¡Imagínate World Driver Championship *en* Dolphin!

△ **Gran Saiyawoman, desde Sevilla, nos deja bien clarito lo importante que es ir a la moda para conservar el pellejo.**

△ **Oliver Iglesias Besada y su amigo Óscar nos envían un fantástico dibujo de Link desde La Coruña.**

¿Poké nos discriminan?

Me llamo Macarena y tengo 16 añitos. La verdad es que sois una revista genial y con la que más me río. Bueno, será mejor que pare ya, no sea que os lo creáis demasiado... Aquí van una serie de dudas:

1. ¿Por qué algunas personas no se toman en serio a las tías en el mundo de los videojuegos? En algunas revistas, para vender más, regalan una preciosa lámina en 3D de cierta fémina del mundo de los videojuegos... ¿Y nosotras qué? Me revienta que sólo se acuerden de las chicas para eso...
2. Tengo un problema, soy pokéadicta, ¿qué puedo hacer? Cuando cierro los ojos veo a Pikachu lanzando su impactrueno y cuando los abro veo a Charmander correr delante de Clefairy. ¿Es grave?
3. Una duda: si en el *Mario 3* de NES y en *Super Mario World* de Super NES aparecían los hijos de Bowser... ¿dónde está la madre? Y, aún más importante, ¿cómo tendría que ser para casarse con Bowser? ¿Nos tendrá Miyamoto preparada su aparición en el nuevo Mario de Dolphin?
4. ¿Qué tendría que hacer para que la nueva consola de Nintendo, de momento conocida como Dolphin, se quede con ese nombre?

CUENTA

Porque al final acabará llamándose Nintendo 128, y eso no mola... Podrían ser más originales...
Espero que podáis contestarme.
Macarena Mey Rodríguez, Madrid

1. Los desarrolladores cada vez tienen más presentes a las chicas a la hora de hacer los videojuegos. Saben que cada día sois más las que os pirráis por jugar a todo tipo de géneros, y lo demuestran incluyendo personajes femeninos y masculinos en la mayoría de sus juegos. Antes, era poco probable que el héroe de una aventura sangrienta fuese una chica armada a tope. Ahora, RE2, Armorines, Xena *o* Ready 2 Rumble *son una muestra de que las cosas están cambiando, aunque aún queda mucho camino por recorrer.*
2. Para nada, siempre y cuando tu Pokémon sea el perseguidor y no el perseguido. Cuando te pase algo así, lánzale un Giro Fuego a Clefairy y verás como lo envías directo a un Centro Pokémon. Otra victoria que supone 125 puntos de experiencia. ¿Alguien quiere más?
3. Tras muchas discusiones en la redacción, hemos llegado a una conclusión que pone fin a este culebrón nintendero. La pequeña e inocente María de las Mercedes Peach, tras sufrir tantos y tantos secuestros por parte de Julio José Bowser, cae derrotada en sus brazos debido al síndrome de Estocolmo tan fuerte que padece. De su amor nacen sus dos pequeños hijos, a los que hacías referencia. Pero para evitar el enfado de Mario Emiliano, María de las Mercedes Peach mantiene todo en secreto. Ahora, la única salida que les queda a Peach y Julio José Bowser para verse y cuidar a sus hijos conjuntamente no es otra que simular secuestros continuamente, pero Mario Emiliano siempre está de por medio para evitarlo. ¡Qué tristeza! ¡Un amor tan bonito y tan incomprendido!
4. De momento, esperar, pues lo más seguro es que no sea hasta el 2001 que la Dolphin vea la luz. Es posible que, antes de su lanzamiento, la propia Nintendo organice un concurso para saber cuál es el nombre más apropiado. En tal caso, tú podrás votar por el de Dolphin. Nosotros votaremos por Sobaquina o por Neuroglia. Bonitos, ¿eh?

Otra muestra más de la increíble galería de ilustraciones de Pablo Belmonte. Gracias por tus felicitaciones.



101% Wrestling

Hola M64, soy el fanático del "pressing" de nuevo y quisiera aclarar unas cosillas:
En esta sección, pero del número 26, me aclarabais el problema de las licencias y me decíais que, si esperaba un tiempo, podría disfrutar de nuevos títulos de wrestling de la mano de Acclaim y una nueva licencia con la liga WCW. Si no me equivoco, en esa liga están actualmente Ric Flair, Sting, "Hollywood" Hogan, Bam Bam... En fin, todos los conocidos, los mejores, irrepetibles, por lo que el juego podría ser inmejorable. Ahora, ¿para cuándo será este juego con esta licencia?
Saludos a todos los lectores.
Luis Vázquez Izaguirre, Ferrol

De momento, aún no se sabe nada de un próximo título de Acclaim bajo la licencia WCW. Pero no te asustes ni te enfades, pues el juego de Acclaim que sí que está a la vuelta de la esquina (a finales de marzo ya estará en las tiendas) es ECW Hardcore Revolution, *un juego de wrestling, sí, pero con la licencia ECW y no WCW. Cierto es que en esta liga no pelean luchadores tan importantes como en la WCW (de hecho, creemos que no conocerás a ninguno), pero te aseguramos que es la más salvaje y desenfrenada de todas. Y lo mejor es que el título de Acclaim transmite todo ese festival de mamporros a la perfección. Apúntatelo en tu lista y hazte con él antes de que la licencia pase a manos de otro editor.*

GANADORES CONCURSO MR. NUTZ

Game Boy Color y cartucho Mr. Nutz
- DAVID COLLAZO GARCÍA (GIRONA)
- JOSÉ LUÍS SERENA BARRIUSO (BILBAO)
- ALEIX ALONSO FONTANET (SABADELL)

Cartucho Mr. Nutz
- AITOR SAEZ ELORRIAGA (BILBAO)
- JAVIER NAVARRO GARCÍA (MADRID)
- VÍCTOR ARREGUI FALCÓN (ZARAGOZA)
- RAYMOND DELANEY MOURE (ZARAGOZA)
- ALEJANDRO RODRÍGUEZ TORROBA (MADRID)
- ENRIQUE LEÓN RIVERA (BARCELONA)
- DANIEL GARCÍA LUCANU (VALLADOLLID)

RESPUESTAS CORRECTAS
1. La nariz
2. La cuchara
3. La letra M
4. La lengua

GANADORES CONCURSO MASCOTA DE GLOBAL GAME

GB Camera, bolsa para GB y cartucho Turok: Rage Wars (GB)
- RUBÉN BELTRAN AGUDO (ZARAGOZA)

Bolsa para GB y cartucho Turok: Rage Wars (GB)
- GONZALO TORRES GONZÁLEZ (VALLADOLID)

Cartucho Turok: Rage Wars (GB)
- JORGE MIRANDA ALAMO (LAS PALMAS)
- INMA VILLORA MOYA (MUNERA)
- ALBERTO BUENO MARTINEZ (VALENCIA)
- MANUEL TRILLO PAREDES (MADRID)
- DANIEL CARRERA SANTIN (VALLADOLID)
- RAÚL LIARTE SERRATE (MAELLA)
- JAIRO NAVARRO ALMAGRO (LA LAGUNA)
- JUAN MANUEL ORTIZ TABERNA (MADRID)

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

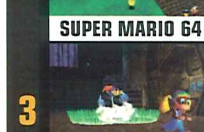
TRUCO *Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.*

¡NUEVO! *La ficha específica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en **Magazine 64** *los errores se pagan con una partida a* **MK Mythologies.**

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1.  ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3.  DONKEY KONG 64
4.  TUROK 2
5. GOLDENEYE 007

Títulos

40 WINKS
78% 3 — GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 25
Una correcta aventura en 3D con buenos gráficos, pero falta de inspiración y divertida a medias.

1080° SNOWBOARDING
91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

A BUG'S LIFE
60% 3 — Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Controller Pak ● Nº 27
Plataformas simplonas a más no poder. Abstenerse los amantes de las sorpresas y las emociones fuertes.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9
Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak
Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE
79% 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14
Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CASTLEVANIA 64
84% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17
Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

CHOPPER ATTACK
82% 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21
Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DESTRUCTION DERBY 64
67% 3 — NSC/ GT ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Juego de choques salvajes entre vehículos de lo más simplón y algo monótono, pero extrañamente adictivo.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
90% 4 NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11


Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

EARTHWORM JIM 3D
80% 3 Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 25

Jim ha vuelto, pero su primera incursión en las 3D no es precisamente magistral. Extravagancias entretenidas.

EXTREME G
87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1


Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION
81% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2
91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FLYING DRAGON
78% 2 Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin, Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

FORSAKEN 64
94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
83% 4 Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de Mistycal Ninja.

GOLDENEYE
94% 4 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64
86% 4 Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7


Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN
88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

ISS 64
92% 4 Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5 Konami ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10


Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

JET FORCE GEMINI
94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak


Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

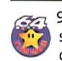
KNOCKOUT KINGS 2000
82% 3 EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA
99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS
90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE
81% 3 NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue el mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MARIO GOLF
91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

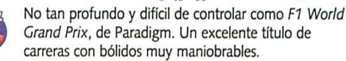
MISCHIEF MAKERS
90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE
84% 3 Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX
89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17


No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.



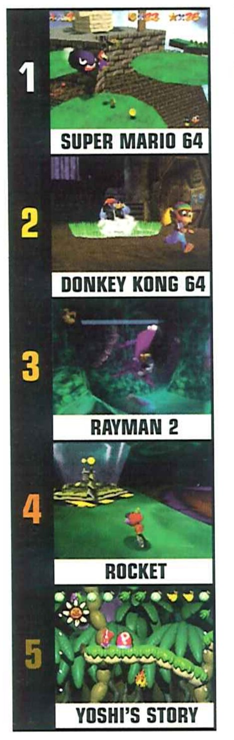
AMOS DEL ASFALTO



1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	V-RALLY 64
3	F1 WORLD GRAND PRIX
4	TOP GEAR OVERDRIVE
5	1080º SNOWBOARDING
6	MARIO KART

GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



MORTAL KOMBAT 4
84% 4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

NBA COURTSIDE
92% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7

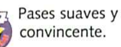
Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA HANGTIME
75% 1 — Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000

85% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NBA LIVE 2000
70% 3 — EA ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller Pak ● Nº 27

Un juego de baloncesto enorme y difícil, protagonizado por Michael Jordan. Para incondicionales.

NBA PRO '98
82% 2 — Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% 3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLIMPIC HOCKEY 98
84% 1 — NSC/GTI ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido. La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS

89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64
79% 3 — NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

QUAKE II
91% 4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21


Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAKUGA KIDS
80% 4 — Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RAYMAN 2

90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 — Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 — Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

ROADSTERS
85% 4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROBOTRON 64
80% 2 — NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

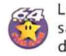
ROCKET: ROBOT ON WHEELS
88% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON
94% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH
87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2


La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SCARS
79% 3 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWMAN
95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22


Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% 2 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS
90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY
89% 4 — Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3 — Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se corresponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER
78% 2 — Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

STAR WARS EPISODE 1: RACER
88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20


Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% ★5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1



El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% ★5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TETRISPHERE

73% ★3 Nintendo ● 6.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró… pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

THE NEW TETRIS

90% ★5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22



Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONIC TROUBLE

80% ★3 Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Bastante divertido pero no se le puede comparar con su primo hermano *Rayman 2*. Mezcla elementos de muchos plataformas con relativo éxito.

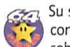
TOP GEAR OVERDRIVE

91% ★4 Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64… después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY

86% ★4 Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TOY STORY 2

77% ★3 Proein ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Entretenimiento de plataformas sin grandes ambiciones. Gráficos coloridos y jugabilidad básica.

TUROK Dinosaur Hunter

91% ★4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% ★4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria… Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% ★5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

VIGILANTE 8

74% ★3 Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18

Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

VIRTUAL POOL 64

77% ★4 Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18

Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

V-RALLY 99



94% ★5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% ★4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO

82% ★3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WCW MAYHEM

78% ★3 EA ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

El primer juego de EA de WCW es ultra rápido, pero se queda corto de movimientos.

WETRIX

81% ★3 Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

75% ★3 NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios… Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% ★5 Infogrames ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% ★4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% ★4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% ★4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% ★4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% ★4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY

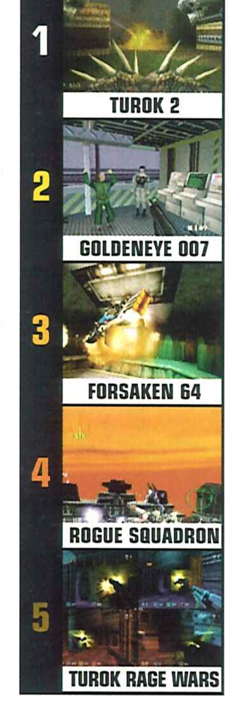


86% ★5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

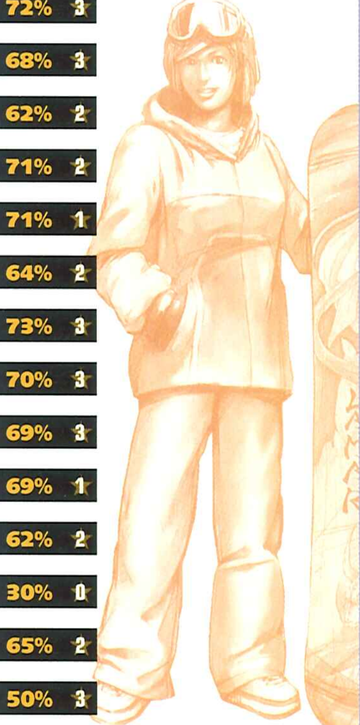
Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

AERO FIGHTERS ASSAULT Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% ★1
AIRBOARDER 64 Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77% ★1
BAKU BOMBERMAN Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73% ★1
BEETLE ADVENTURE RACING Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% ★1
BOMBERMAN HERO Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75% ★1
CHAMALEON TWIST Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70% ★2
DUAL HEROES Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65% ★0
HEXEN NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69% ★1
HOLY MAGIC CENTURY Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72% ★3
HOT WHEELS EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68% ★3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62% ★2
MONSTER TRUCK MADNESS Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71% ★2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71% ★1
NBA LIFE '99 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64% ★2
RE-VOLT Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73% ★3
RAT ATTACK Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70% ★3
ROAD RASH 64 Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69% ★3
RUGRATS: TREASURE HUNT Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69% ★1
RUSH 2 GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ●5.990	62% ★2
RAMPAGE 2 Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30% ★0
TWISTED EDGE SNOWBOARDING Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65% ★2
WCW NITRO T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50% ★3

DE TIROS LARGOS



1 TUROK 2
2 GOLDENEYE 007
3 FORSAKEN 64
4 ROGUE SQUADRON
5 TUROK RAGE WARS



¡SUSCRÍBETE! A MAGAZINE 64

Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 CARTUCHOS DE...

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Sorteo el 19 de Mayo del 2000

Envío de los premios inmediato al lanzamiento comercial del producto.
(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)



GANADORES DEL SORTEO M64 Nº24:

- Pedro Valiña García (A Coruña)
- Juan Cordero (Salamanca)
- Pedro González Benavente (Ciudad Real)
- Israel Navarro Bravo (Madrid)
- Sergio Pérez Tormo (Alicante)
- Jordi Palau Bosch (Barcelona)
- Gerard García Vandellós (Barcelona)
- Carlos Delgado (Hospitalet de Llobregat)

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.995 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.º: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64



El Diario Público de Avery Marx

Un extracto del recientemente descubierto diario del "Asesino de la Mejora del Hogar", ilustre depravado en *Shadowman*.

MARTES

¡Qué asco de día! Después de hacer unos pequeños ajustes en mis gafas de visión nocturna (las malditas empezaron a parpadear mientras me duchaba), me metí en una librería y allí me encontré a Tony Brady, con quien compartía pupitre cuando iba al cole. ¡Menudo majadero! Lo invité a casa, lo maté y ahora lo uso de perchero.

MIÉRCOLES

He dormido todo el día. Me he levantado para vaciar el buzón. Había una factura del gas, una carta que me autoenvié donde me hacía una propuesta de matrimonio a mí mismo, y el último número de *Decora tu hogar*, con una guía paso a paso para empapelar paredes con párpados humanos.

JUEVES

Tras lijar la mesa del comedor con la espinilla de mi vecina, me fui de compras a unos grandes almacenes. La gente me miraba raro mientras recorría los pasillos con mis gafas, así que garabateé "Ray Ban" sobre ellas con sangre humana. Dejé de ser el centro de atención. Compré algunos clavos para mi pistola de clavos, un cuchillo larguísimo y un bote de garbanzos para la cena.

VIERNES

Merendé con Legión. Me encantó su interpretación de "Livin la Vida Loca".

SÁBADO

Mamá llamó para saber qué tal me iba. Le dije que bien, y hasta un buen rato después no recordé que en realidad la había asesinado hace tiempo y que usé sus piernas para techar la buhardilla. Llegué a la conclusión de que había estado conversando con otra persona. A menos que, efectivamente, se tratara de madre, incordiándome desde el más allá.

DOMINGO

Intenté ver la tele, aunque yo mismo corté la luz hace varios meses.

LUNES

Perdí mis gafas y no pude encontrar el aseo en la oscuridad. Me sentí bastante incómodo todo el día, sobre todo tras caerme por la ventana desde un quinto piso, pensando que se trataba de una puerta. Por suerte, conseguí encontrar el camino de vuelta a casa, arrancándome la pierna que me colgaba y usándola como bastón.

MARTES

Encontré mis gafas cerca del *single* "Feliz Navidad" de Boney M, y me dispuse a reordenar alfabéticamente mi vitrina de periquitos. Empecé por Armand, mi canario más antiguo, y acabé con Wayne. Más tarde, Milton T. Pike me hizo una visita sorpresa y pasamos la tarde charlando y matando gente inocente.

Kill

POKÉMON™

¡Hazte con todos!™



¡Hazte con las nuevas figuras Pokémon de Hasbro!

Empieza la competición de Maestros Pokémon. Porque ya están aquí los Pokémon de Hasbro. Las auténticas figuras de tu serie favorita. Tienes un montón para elegir. Pikachu, Squirtle, Raichu, Rattata... Vive con tus amigos fantásticas aventuras. Y recuerda que un Maestro de entrenamiento Pokémon sólo captura auténticos Pokémon. Pokémon de Hasbro. Hazte con todos.



 www.hasbroiberia.com

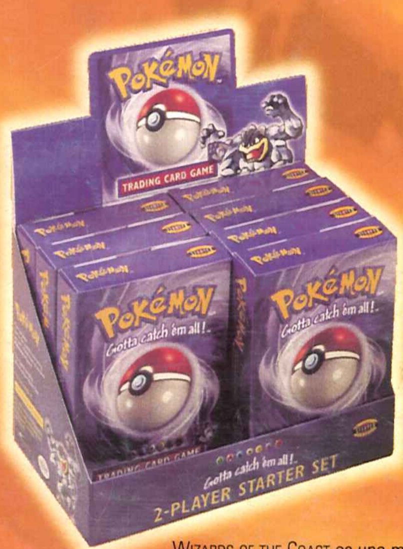


TM*

JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES



¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!



Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es



